AMIGA
MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 02/00 5. årgang 17. feb.–16. mar. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

Harddisk-test:
Quantum Viking II

Vi har set på:
Apdf 1.3 • SeaSide

ISSN 1396-8432 02
5 705697 000016

LÆS OGSÅ OM:

Transmeta, The Scene Archives 9, Interview med ClickBOOM, kurser og meget mere…

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf.: 59 27 89 91
Giro: 298-1599
E-post: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Klaus Dreyer
Leif Mortensen
Morten Skov
Ole Friis Østergaard

~

Produktions-udstyr
A4000/060-PPC, CVision64
A4000T/060-PPC, CVisionPPC
PageStream3.3a
HP LaserJet 6L

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
FS&DB
Tlf.: 44 92 70 22

~

Bemærkninger
Bladet eller dele deraf må ikke gengives uden vores tilladelse. Vi påtager os intet ansvar overfor uopfordret tilsendt materiale.

Leder

Velkommen til Amiga Advis nr. 2 i det nye årtusinde. Så er det sagt.

Denne gang vil jeg ikke beskæftige mig så meget med de store ting, men mere koncentrere mig om bladets situation og det der ligner.

Her, fra den første januar, er portoen steget med 50 øre og det lyder måske ikke af så meget, men til dette beløb skal man så tillægge moms da denne ikke er med i de priser man betaler for frimærkene.

Men vi skal stadigvæk betale moms af alle de penge som folk betaler i forbindelse med at de bliver abonnenter. Derfor svarer portoprisstigningen til en udgiftsforøgelse på ca. 62½ øre.

Derudover er der jo også den generelle prisudvikling på div. andre ting. Derfor har vi besluttet os for en mindre prisstigning der træder i kraft fra og med dette nummer.

Men da det kun er på portoen den primære stigning er sket, har vi valgt at lægge en krone ovenpå hvert blad der sælges via abonnements-ordningen.

Dette betyder at tre numre nu koster 84,- kroner, seks numre koster 162,- kroner og tolv numre koster 324,- kroner.

Jeg håber at dette vil blive accepteret af jer alle.

Som jeg vist har nævnt et par gange er vi ved at lave en svensk udgave af Amiga Advis og når du læser dette nummer skulle nr. to af den svenske serie være færdig.

Indtil videre ser det ud som om dette skridt vil komme til at gå godt, specielt når man sammenligner med de første udgaver af Amiga Advis, men man bliver jo også klogere.

I sidste nummer havde vi en Kort Nyt med der omhandlede et kommende USB-kort og her kom vi til at sige at der var tale om et tjekkisk firma. Dette er imidlertid ikke sandt da det er en dansker ved navn Thomas Graff Thøger der er manden bag dette projekt. Dette beklager vi.

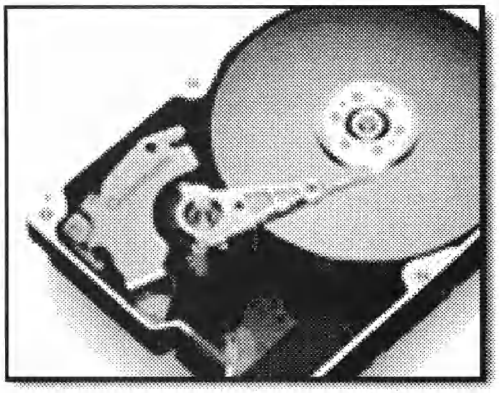
Ligeledes skrev vi i sidste nummer at der ville komme en anmeldelse af PPC-Quake, men da der er flere forskellige PPC-Quake-projekter der er ved at være parate vil vi vente på dem og lave éen stor tekst.

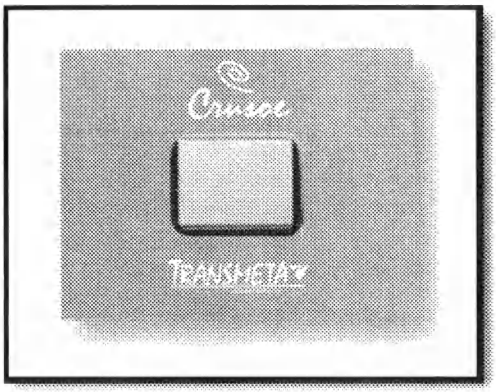
jan

Indhold

6

Det er ikke så tit vi anmelder hardware, men denne gang har vi kigget på den hurtige Viking II-harddisk fra Quantum



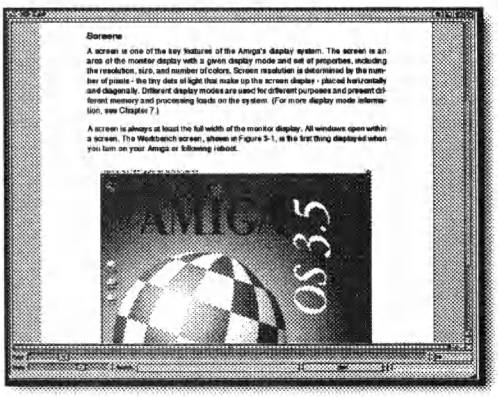


10

Sådan ser Transmeta's nye chip Crusoe ud. Læs mere om dette inde i bladet

14

Hvor tit har du ikke stået med et PDF-dokument som du ikke kunne bruge til noget? Det kan du nu med Apdf!



26

Tag på ferie med APC&TCP – eller rettere sagt, byg dit eget feriested i manager-spillet SeaSide

AKTUELT

6 Taos ind, Transmeta ud
11 Transmeta og deres universalchip
17 Tankeeksperimentet, del 3

ANMELDELSER

8 Quantum Viking II
12 The Scene Archives 9
14 Apdf 1.3

KURSER

20 REBOL, del 13
24 Can you IMAGINE that

SPIL

26 SeaSide
28 ClickBOOM fortæller

ANDET

23 Demo Or Die!

ANNONCER

Kiwi Multimedia 18–19
Absalon Data 22
Alive Mediasoft 32–33
Kiwi Multimedia 40

Kort Nyt...

Amiga Advis

AudioLabs – News

■ *ProStationAudio Millennium* hedder den nye version af ProStationAudio der nu er udvidet fra 16-kanals-editering til 32-kanals-editering. Programmet er ved at være testet færdigt og er snarligt på gaden.

• Samtlige kanaler kan nu editeres og mixes, hvilket ikke var muligt i den tidligere udgave.

• Der er ALPS-plugins og EDL-plugins for import fra andre systemer.

• Der rummes en særlig listeeditor hvorfra der kan indhentes filer ved batch-kørsel og mixes filer osv. Dette fremhæves som genialt for store MP3-samlinger.

• Programmet kan editere lyde i format for det særlige Flyer-system og understøtter AHI.

Der fremhæves bl.a.:

• Stereoeditering med krydsfadening og sammenkædning

• Frihånds- og auto-scrubbing, forlæns og baglæns

• Scrubbing i løkker (automatisk)

• Tidsforskydning og tempotilpasning

• Flere modi: Region, object, track og timeline

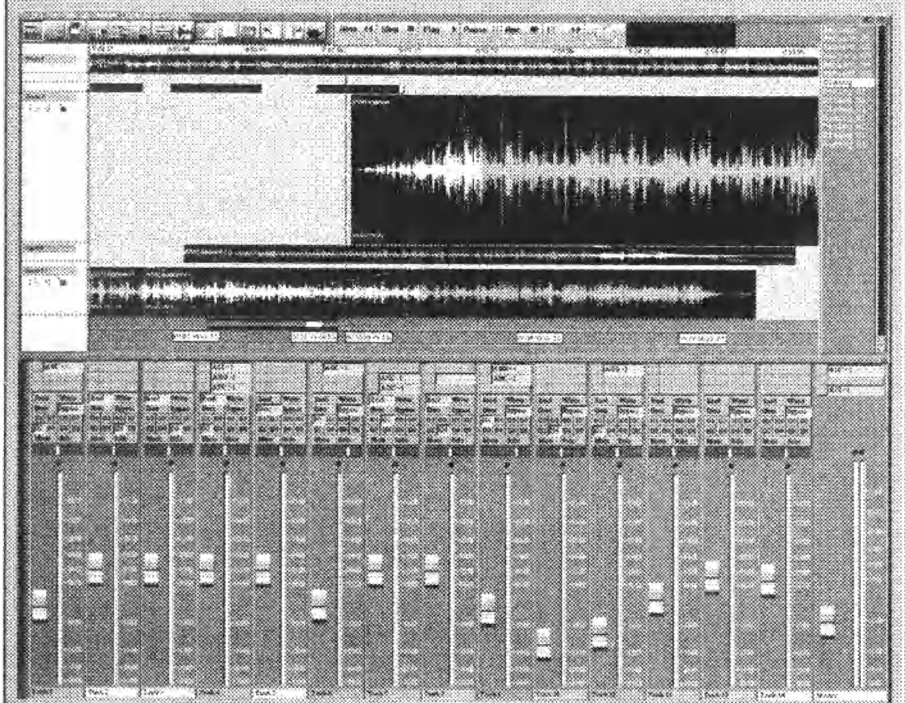
• Ny region-liste-håndtering

• Automatisk oprensning af region-listen der lettes for hvad der ikke er i brug

• Konfigurerbart timeline-udseende med rap opdatering (lynhurtigt)

• BPM tempo-håndtering

samt meget mere. □



Amiga Advis

GNU General Public License

■ Jonathan Potter, GP Software, har frigivet sit program Directory Opus 4 under GNU GPL.

Han siger at kildeteksten er meget rodet og næsten uden kommentarer, så det kan nok være lidt vanskeligt at se hvad der laves af hvilke rutiner.

Kompilerings- og linknings-filer følger med pakken. Desuden, selvfølgelig, hele kopien af General Public License.

Dette garanterer at det er en forbrydelse at formindske pakken med nogle filer eller at redistribuere den med ukommenterede ændringer.

Kildeteksten er modificeret så den lader sig oversætte og linke med (Lattice) SAS v.6 "C"-compiler. □

Amiga Advis

Kraftigt komprimeret

■ Vi har via e-post fået en runesten tilsendt som siger følgende: "Nu i februar havde vi tænkt at slippe en ny sten af Oepir Risti (Aminet: demo/mag), et diskettebaseret tidsskrift for demoscenen.

Dette vil vi oplyse vores læsere om. Disketten er den elvte siden begyndelsen af 1993. Tidsskriftet er affattet delvist på engelsk, delvist svensk. Diskettetidsskriftet er blevet en fornøjelig tilbagevendende begivenhed for redaktørerne bagved Oepir Risti.

Et helt stabilt grafik- og musik-demomag.

Søg på:

Aminet:demo/mag/oepier10.lha □

Amiga Advis

Graphire

■ Dette er et input-device der kombinerer mus og pen i en tavle og derfor er særdeles velegnet til alle formål. Yderst alsidigt.
Musen er trådløs og pennen trykfølsom og derudover er der et fingerhjul.
Det er nødvendigt at have en PS/2-tilslutning for at kunne anvende enheden.
En adaptor til de almindelige DIN-tilslutninger kan købes formedelst 12,-DM.

Priser:
Graphire249,-DM
Graphire driver 89,-DM

Haage & Partner GmbH
Schloßborner Weg 7
Glashütten
Deutschland

Tlf: ***+49 (6174) 966 100***
Fax: ***+49 (6174) 966 101***
URL: ***www.haage-partner.com*** □

Amiga Advis

AmigaCentral

■ Dette er et OnLine-magasin der til sine læsere anbefaler sig med et program de kalder "The Ticker".

Dette program er beregnet til at ligge ude på WorkBench og ved klik at vise de sidste nye overskrifter fra magasinet.

Ved klik på et menupunkt skulle så internetforbindelsen åbnes til den/det pågældende artikel/indlæg.

Det må formodes at programmet på egen hånd henter sine informationer hver eneste gang der kobles op på web'en for ellers er der jo ikke megen idé i det.

Det kan lade sig gøre at annoncere i magasinet, men hvor meget idé der er i det på denne side af "Dammen" er lidt svært at sige. □

Amiga Advis

BurnIt v.2.65

■ Dette program fra Titan Computer fremhæves som det eneste Amiga-program der kan håndtere DAO 2448 modus, det samme som CD+G copymode.

Dette skulle sikre at ingen information ovorhovedet vil gå tabt i en kopieringsproces af cd'er. Men det er ikke alle drev der understøtter dette, så det anbefales at konsultere Titan's hjemmeside.

Hvis der på en cd er indeholdt informationer om et evt. cover, kan disse udskrives via PageStream > v.3.

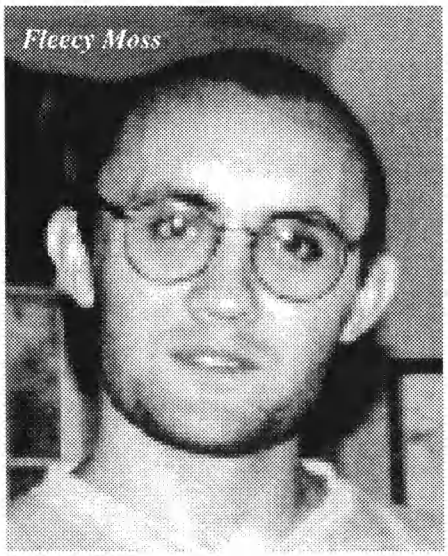
Opdatering fra v.2.x koster 50,- DM på nettet, hvortil der skal lægges 15,- DM i transport såfremt programmet skal sendes med posten.

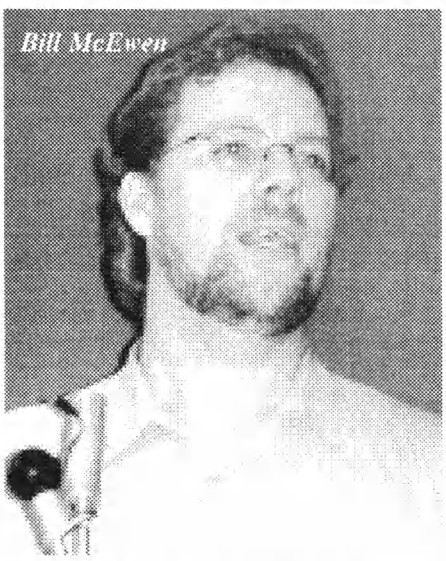
Dog koster opdatering fra v.2.5 og v.2.6 ikke noget, bortset fra en evt. forsendelse. □

Taos ind, Transmeta ud

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

I Amiga Advis nr. 8 1999 var der et indlæg om et firma der hed Transmeta.
I sidste nummer havde vi nogle henvisninger til en vis Tao-gruppe i Reading, England.
Linien Taos i England vil her blive forfulgt, mens vi et andet sted vil følge op på Transmeta.


Fleecy Moss


Bill McEwen

Lige fra oktober sidste år har to navne, Fleecy Moss og Bill McEwen spøgt i forbindelse med nye tiltag for Amiga. Først var det gennem en organisation, The Phoenix Platform Consortium (TPPC) og siden ved opkøb af rettigheder til udnyttelse af patenter, indgået for Amiga i Gateway2K's navn. Forvirringen har siden da været total.

Men nu er der annonceret at man formedelst $12,95 om måneden kan logge sig på en IRC-kanal og diskutere med Fleecy Moss der nu, siden sidst, har fået titlen af vicepræsident for Amiga Corp. Og hver sidste onsdag hver måned vil denne mulighed forefindes. Udbyderen af denne service kalder sig AmigaZone. Det må formodes at denne chat-kanal som det jo er, er åben på alle tider af døgnet. I modsat fald er det lidt dyrt.

Vi har fået en udskrift af den første chat-session med Fleecy Moss. Spørgsmålene var lidt i øst og svarene derefter, i vest. Men éen ting gjorde Fleecy Moss klart. Den politik Jim Collas dyrkede, at sende prøveballoner op, vil Amiga Corp. ikke forfølge. Tværtimod må intet sive ud før kontrakter er underskrevne.

Derfor er det jeg bygger på af second-hand typen. Altså gennemtyggede nyheder hvis kilder jeg ikke selv er i besiddelse af. Brugt stof.

Men ikke ufri af tillid

The Tao Group består af en gruppe intellektuelle der interesserer sig for programmering af datamaskiner. Blandt dem er initiativtageren en tidligere spilprogrammør til maskiner baseret på MC68000. Dette er gruppens præsident, Francis Charig, ikke fri for at føle sig stolt af. Men derudover er der ikke ret meget specifikt for Amiga at hente.

Taos, ånden i maskinen, har været et arbejdsprojekt der gik ud på at skabe en såkaldt virtuel maskine der kunne oversætte fra enhver compiler til enhver processor, tidstro.

Dvs. at et program skabt til at køre på denne virtuelle maskine der har sit eget assembly- og mnemonics-sprog, ved hjælp af en oversætter kan køre på enhver fysisk CPU. I sidste nummer mente vi at være sikre på at dette krævede en helt specifik programstump på 12–14 KB for hver processortype det drejede sig om og at frembringelsen af disse 12–14 KB krævede ca. et halvt mandår (Éen mands arbejde i seks måneder, to mand i tre).

Efterretningerne er så troværdige at det må formodes at det tidligere firma Amino, der nu har skiftet navn til Amiga Corp., har lavet en kontrakt med Tao. Og Tao's fortjeneste skal angiveligt ligge i at de har det for tiden mest effektive design til organisation af parallel processering i et system med flere CPU'er. Endda forlyder det at deres opskrift kan forlene forskellige processortyper til at interagere på fælles opgaver i dette processeringsmiljø. Nu har jeg jo ikke set det, men har læst det. Nogen gange kan dette imidlertid være lige så godt når beskrivelsen alligevel angår noget der ikke kan ses med det blotte øje.

Tao Group har solgt en såkaldt Java-Engine til Motorola der gør det muligt at surfe på internettet via en mobiltelefon. Og denne indsats skulle være prisbelønnet af en organisation der holder øje med teknologiske landvindinger.

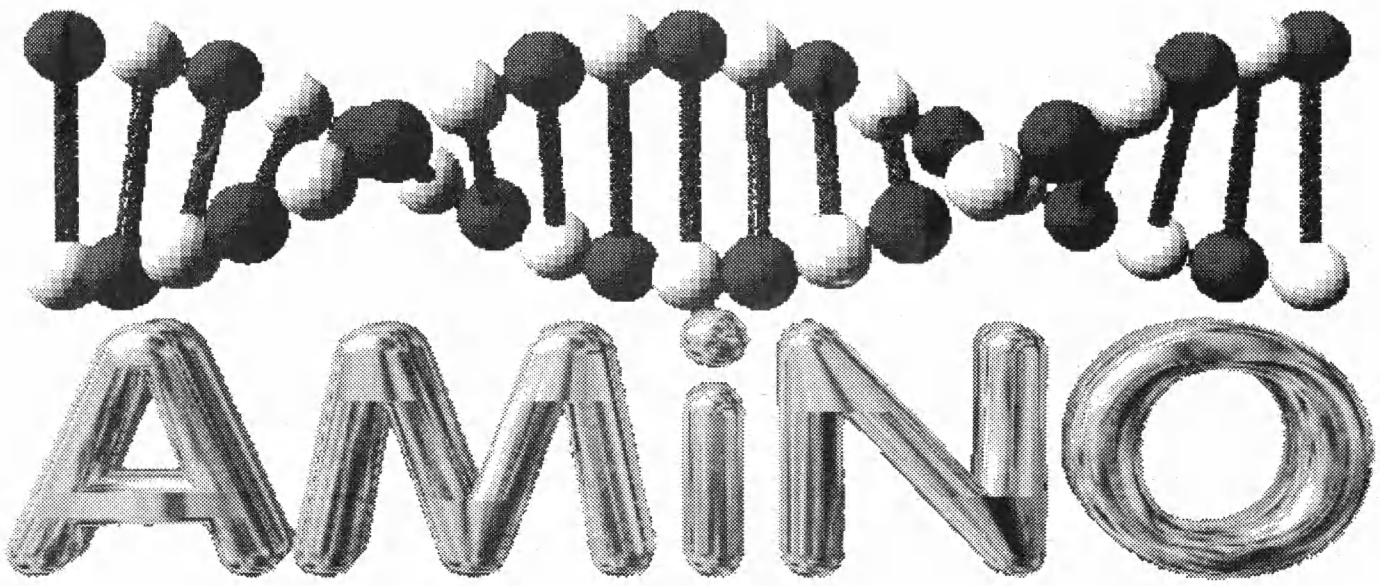
I må tro mig. I følge mine kilder var der navn på en dual-band mobiltelefon der har implementeret denne Java-Engine, men desværre har jeg ikke ved tilbageblik kunnet efterforske det. Mød dette med overbærenhed.

Tao Group's Chris Hinsley, hvem det er der har skabt uforlignelige ting for Motorola processorer, har nok også haft nogle ben i projektet, at skabe en indlejret Java-fortolker.

Denne består i et helt system af virtuel processering der meget hurtigere end noget hidtil kendt system kan processere koder skrevet for Java. Efter vores underretninger skulle alt dette kunne rummes på en EPROM, en slags som Amiga's KickStart ROM, på omkring 2 MB. Altså fire gange så meget som KickStart.

Umiddelbart lyder dette pladsbehov jo ikke revolutionerende. Tværtimod lyder det ret voldsomt. Men fremtidens chip-størrelser kender vi jo intet til.

Filosofien bag dette tyder på at når den virtuelle chip består af 12–14 KB kan et smartcart eller andet, rumme en fysisk chip samt den virtuelle chip og derfor danne forbindelsesled mellem



forskellige dingenoter og aggregater. Det er nok her at samarbejdets istandsættelse skal ses fra.

Amiga og andre løsninger

På en Amiga opererer man med både skærme og vinduer. Dette medfører at når man vil tale om den fysiske enhed er nødt til at tale om monitoren. Dette er et begreb vi i Europa kun har fra engelsk, så en vis afstandtagen er ikke unaturlig.

Når en Amiga-ejer trykker <LAmiga>+<M> ved vedkommende at man skifter skærm. Når man trykker <LAmiga>+<N> får man Workbenchskærmen. Dette sprog er uforståeligt for enhver anden end en Amiga-ejer. At opdele maskineriet i processer og tasks er for enhver uindviet det rene nonsens. Amiga'en har på grund af sin særlige adskillelse af grafikvedligeholdelse og programordremodtagelser med deres udskrifter, haft en langt mere effektiv behandling af monitorer, også i mange år. Denne teknik er det rene volapyk for de der aldrig har beskæftiget dem med Amiga.

Jeg er blevet af den overbevisning at Fleecy Moss og Bill McEwen har indset at idéerne bag AmigaOE aldrig er blevet forældede. Efter min mening er det der har gjort at de har fundet sammen med Tao, at de har gjort dem til specialister i indlejrede programstumper der kan kommunikere med hinanden.

Idéerne er efterhånden tydelige, men om de nogensinde vil komme til kommerciel succes er en helt anden sag. Vi har ikke pudset krystalkuglen. Vi har derimod udhulet den og kommet en pausefisk i, i stedet.

Elate

Den smule programmel der skulle indkorporeres i Motorola's apparat til håndfast kommunikation har Tao kaldt JavaTmEngine og denne er ikke stor.

Det store system på 2 MB har de kaldt Elate. Efter hvad der er lukket ud til offentligheden skulle det store program være fuldt integrerbart med det lille program, således at begge dele er en slags funktionelle øer der kan tages i besiddelse fra det omgivende hav, operativsystemerne. Altså opdatering af kalenderen fra hovedmaskinen via en anordning til infrarød kommunikation f.eks. Eller opsætning af søgninger på søgemaskiner der så kan aflæses hjemme på skærmen af en brugbar størrelse. Og, måske, lade køleskabet bestille de manglende indkøb?

Planerne med opkøbet af brugsrettigheder til Amiga-navnet er ikke klare, men vi holder øje.

Cosa, Campaing to Open Source AmigaOS, har været inviteret til et møde i England sidste måned, men da alle mødedeltagere blev pålagt mundkurv har det ikke været muligt at opstøve andet end mødedeltagerne.

Da vi sidst, og iøvrigt første gang, havde noget om COSA, var der mange kommercielle interesser repræsenterede, så de der eventuelt ville agere som spioner for brugerne indenfor denne organisation vil nok få hælen på stedet og blive udelukket fra det bedre selskab.

Alt andet lige, så er den retning der nu er angivet nok den mest givtige at følge og denne retning udpeges af Fleecy Moss og Bill McEwen. Alt andet vil være gisninger.

På Amiga Advis har vi ikke nogen økonomiske eksperter til at analysere pengestrømmenes veje. Så vi kan ikke engang angive hvad vi finder er sandsynlige og usandsynlige konstellationer indenfor lederskabet på Amiga'ens vej til fremtiden.

Men et samarbejde mellem Amiga Corp. og The Tao Group vil vi nok mene er en kendsgerning. □

Quantum Viking II — Wide Ultra SCSI-HD

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Når man nu ejer et PPC-kort med dertil hørende Wide Ultra SCSI-controller, så er det da fjollet at sidde med en IDE-harddisk.
Det var tanken der rumsterede i mit hovede et stykke tid, for nu sidder der både et SCSI og et IDE cd-rom-drev i min computer. Hvad cd-rom-drevene angår, så er jeg ikke i tvivl om hvilken af løsningerne der fungerer mest stabilt, giver god hastighed m.m., men er det også sådan for harddiske?

HD'er og SCSI

For at begynde på en god og ordentlig måde, så betyder SCSI nemlig Small Computer Systems Interface og for ikke at gå alt for meget op i forskelle, standarder m.m., vil jeg nøjes med lige kort at nævne nogle faktuelle forhold.

Alle SCSI-enheder har en egen controller og det er her man finder den første og bedste forskel på SCSI og IDE.

Quantum Viking II

Harddisk:
4,5 GB
Interface:
Wide Ultra SCSI
Forhandler:
Kiwi Multimedia
Pris:
Ca. 2.500,-

Manual	÷
Instalering	9
Ydelse	10
Generalt	10

Mens IDE-enhederne styres 100% af IDE-controlleren kan SCSI-enheder snakke sammen uden at belaste CPU'en pga. at de alle har deres egen lille controller hvorigennem hver SCSI-enhed kommunikerer.

Vi er jo ret glade for vores multitasking, men det er jo en kendt sag at jo flere ting man laver, jo lavere bliver hastigheden også da CPU'en skal klare det hele. Men med SCSI kan man flytte en stor mængde filer fra sit SCSI-cd-rom-drev til sin SCSI-HD, uden at det skulle påvirke ens programafvikling fra ens IDE-HD.

Alt dette kan være svært at påvise, men da det hele ikke er en SCSI-anmeldelse, men kun en HD-anmeldelse vil jeg lade teorien stå et øjeblik.

Men det betyder jo at man med SCSI-standarden er lidt nærmere et rigtigt multitasking computer-system end med IDE-standarden, så alt i alt passer SCSI ganske godt til Amiga'en.

En anden forskel mellem IDE og SCSI er at IDE tillader 2 til 4 enheder, mens en SCSI-kæde kan indeholde fra 8 til 16 enheder.

Installering

Det er ganske nemt at installere, jo jo, de tider hvor det var en stor videnskab at installere en HD er for længst forbi.

En Amiga har fra begyndelsen af ikke en Wide Ultra SCSI-controller, så derfor har man enten noget tilhørende software der kan tilslutte denne SCSI-HD til sin SCSI-controller. Ellers kan man bruge sin HDToolbox. Man skal dog blot huske den er sat op til at bruge en bestemt enhed som i mit tilfælde er et scsi.device.

Scsi.device er den enhed som en A4000 bruger til at styre sin IDE-controller med og hvorfor den hedder scsi.device når den nu bruges til en IDE-controller

ved jeg ikke, udover at man vist i Commodore's tid havde lavet to forskellige A4000-modeller at vælge imellem hvoraf den ene havde en SCSI-controller der jo så blev fravalgt.

Men dette betyder at man skal åbne sin HDToolbox-ikon og ændre dens valg af enhed som i mit tilfælde betød at *scsi.device* blev ændret til *cybppc.device*.

Når HD'en så er installeret er der så ikke andet tilbage end at lave sine partitioner m.m.

Målinger

Jeg har nu gennem flere forskellige for-

søg prøvet forskellige tests for at finde en måde at vudere denne her HD på. Nogle af dem siger mere om HD'en end andre.

Men lad os nu komme i gang. Det er vist for øvrigt også på sin plads at nævne de enheder som jeg har brugt:

***WU-SCSI**: Det er den HD som vi tester i denne her anmeldelse.*

***IDE-HD**: Min gamle Quantum Fireball.*

***IDE-CD**: Philips CDD 3610 6 speed cd-rom-drev.*

***SCSI-CD-4**: 4-speed Toshiba cd-rom-drev.*

***SCSI-CD-24**: 24-speed Toshiba cd-rom-drev.*

***Fil-pakke-1** (fp1): 13 næsten lige store filer på ialt 46,5 MB*

***Fil-pakke-2** (fp2): Mange forskellige størrelser filer på ialt 74 MB*

Prøve 1

– flytter filer fra cd-rom-drev til HD. Tiden er i sekunder:

Fra	*Til*	*fp1*	*fp2*
SCSI-CD-4	*WU-SCSI*	*110*	*189*
SCSI-CD-4	*IDE-HD*	*117*	*185*
SCSI-CD-24	*WU-SCSI*	*33*	*62*
SCSI-CD-24	*IDE-HD*	*44*	*70*
IDE-CD	*WU-SCSI*	*116*	*203*
IDE-CD	*IDE-HD*	*133*	*207*

Disse tal fortæller sådan set ikke meget om WU-SCSI da hastighederne jo er begrænsede af cd-rom-hastigheden som et 4-speed begrænser denne. Men som man kan se er et 6×IDE- og et 4×SCSI-cd-rom-drev nogenlunde lige hurtige.

Det ser ud som om at et SCSI 4× speed er lidt hurtigere end et 6× speed IDE. Da jeg lavede disse overførsler observerede jeg dog at et 6× speed IDE-drev faktisk arbejdede lige så hurtigt eller hurtigere. Men på grund af mindre ophold under processen blev tiden også derefter.

Konklusionen efter denne test må derfor blive at SCSI-standarden er mere pålidelig, kører meget mere jævnt og udnytter sine ressourcer bedre.

Prøve 2

– flytter filer fra HD/HD-partition til HD/HD-partition. Tiden er i sekunder:

Fra	*Til*	*fp1*	*fp2*
WU-SCSI	*WU-SCSI*	*20*	*52*
WU-SCSI	*IDE-HD*	*25*	*50*
IDE-HD	*WU-SCSI*	*30*	*58*
IDE-HD	*IDE-HD*	*40*	*80*

Disse tal minder på mange måder om de forgående idet den største forskel er mellem ren IDE og ren SCSI.

Dog skal jeg lige nævne at når der flyttes data fra IDE til IDE er det en flytning der er foretaget inden for selve HD'en og det samme gælder naturligvis for SCSI til SCSI.

Når der er flyttet data fra den ene del af HD'en til den anden har jeg valgt at flytte data mellem de to partitioner der ligger længst væk fra hinanden. Derfor giver denne test mest et indtryk af hvor godt HD'erne virker og ikke så meget om IDE/SCSI-standarderne.

Så her vinder Wide Ultra SCSI-harddisken.

Prøve 3

Sletning af filer:

HD'en	*fp1*	*fp2*
WU-SCSI	*14*	*24*
IDE-HD	*6*	*9*

Sjovt nok er SCSI-HD'en ikke særligt hurtig til at slette i forhold til den

Tal og andre HD'er

Når man nu skal have en Wide Ultra SCSI-HD er der naturligvis nogle forskellige mærker at vælge imellem, og nogle af dem vil jeg nævne her med deres index-tal.

Quantum Viking II
Størrelse 4,5 GB
Søge tid 7,5 ms
Omdrejninger 7.200 omdr./minut
Pris ca. 2.500,-

Quantum Atlas IV
Størrelse 9,1 GB
Søge tid 6,9 ms
Omdrejninger 7.200 omdr./minut
Pris ca. 5.000,-

Fujitsu Picobird
Størrelse 9,1 GB
Søge tid 9,0 ms
Omdrejninger 7.200 omdr./minut
Pris ca. 3.000,-

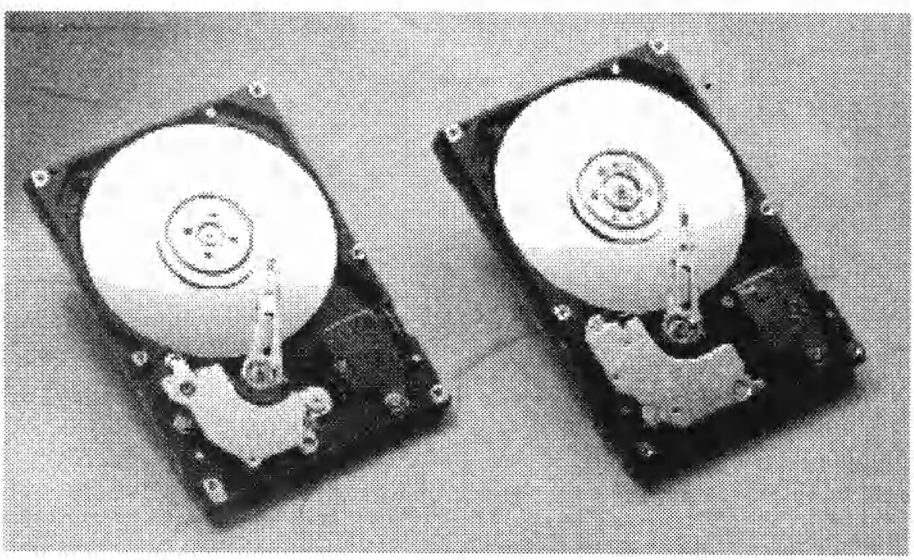
IBM Ultrastar DNES
Størrelse 9,1 GB
Søge tid 7,8 ms
Omdrejninger 7.200 omdr./minut
Pris ca. 3.400,-

IBM Ultrastar DRVS
Størrelse 9,1 GB
Søge tid 5,3 ms
Omdrejninger 10.020 omdr./minut
Pris ca. 5.200,-

Seagate Barracuda
Størrelse 9,1 GB
Søge tid 6,9 ms
Omdrejninger 7.200 omdr./minut
Pris ca. 3.500,-

Seagate Cheetah
Størrelse 9,1 GB
Søge tid 5,4 ms
Omdrejninger 10.016 omdr./minut
Pris ca. 5.200,-

Western Digital WDE9100
Størrelse 9,1 GB
Søge tid 7,8 ms
Omdrejninger 7.200 omdr./minut
Pris ca. 3.500,-



Brugernes erfaring

Som nævnt andetsteds i bladet har vi denne gang øjnet muligheden for at bruge lidt af de besvarelser som vi har fået fra sidste rundspørge.

Vi har naturligvis kun taget de erfaringer med som har noget med denne anmeldelses emne at gøre.

Spørgsmålende er gengivet først, og der efter kommer de indsendte svar.

1 – Harddiske

A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – interface
D – størrelse

A – Ved hvordan de skal installeres, men er der problemer udover det, er jeg lidt lost.

B – Quantum Fireball (karakter 4), Seagate ST3660 (karakter 3), Quantum Sirocco (karakter 4)

C – IDE (Internt i A4000)

D – QF: 2,1 GB, S: 540 MB, QS: 1,7 GB

A – Min harddisk larmer meget og det er f*ing generende. Det var en jeg fik gratis fordi den opførte sig underligt på PisC'ere efter at have arbejdet som del af et raid i nogle år hvor halvdelen af diskene nu er helt kaput. Så, OK, det er en slidt HD!

Jeg blev meget skuffet da jeg skiftede fra den interne IDE-controller til en Blizzard SCSI for der var ingen hastighedsforbedring overhovedet. Jeg mistænker FastFileSystem for at bremse min fil-tilgang!

B – Quantum XP32150

C – SCSI (Blizzard1230)

D – 2,0 GB

A – Hmm, erfaringer... Ja, jeg har gennem tiden haft et par forskellige HD'er i min(e) Amiga(er).

Allerede her kunne erfaringerne deles op i tre: A500(+AlfaData Controller), A1200 og A4000. Dette har jeg derimod valgt ikke at gøre, men derimod nævne noget generelt for alle områder.

For lidt strøm: Nok mest et problem for A1200'ere, men kan da også forekomme på A4000'ere (især 030-modellen). Når man begynder at koble flere enheder på sin IDE-controller (og får anskaffet sig andre udvidelser som skal bruge strøm fra Amiga'en) kan det godt begynde at blive et problem at trække dem. Det er selvfølgelig intet som en ekstra strømforsyning ikke vil kunne klare, men måske kan det alligevel godt lade sig gøre at køre videre på den gamle. Det der tager mest strøm for harddiske er når de skal slæbe sig igang. Derfor kan det være en fordel lige at tjekke om ikke HD'en (eller i det mindste éen af dem) skulle have en jumper til 'spin up delay' da det vil få den til at vente med at spinne op, indtil den anden er kommet igang.

Master/Slave: Som det sikkert er velkendt kan en standard IDE-controller håndtere to enheder. Den ene skal være sat til master og den anden skal være sat til slave. Nu er det imidlertid ikke helt lige meget hvilken af disse der skal sidde først på kablet. Hvilken der skal sidde først er jeg ikke 100% sikker på, og jeg mener endda at jeg har set det variere.

Kabellængde: IDE-kabler kan ikke være uendeligt lange og når man nærmer sig de 40 cm har jeg været i stand til at kunne observere problemer.

Størrelse: Med 'standard'-filsystemet er FFS (??har været – OS3.5??) en begrænsning på hvor stor en HD man har været i stand til at bruge uden problemer.

B – Maxtor (IDE), Western Digital (IDE), Quantum (IDE + SCSI), Seagate (SCSI).

C – Se overstående.

D – 512 MB, 1,2 GB, 4,5 GB, 9 GB (før 4 GB. Er blevet byttet). Rækkefølgen er den samme som i B (IDE Quantum HD'en (400 MB) er blevet solgt).

A – En utroligt stabil hardisk, lav temperatur, lydløs (nåeh ja, næsten)

B – GVP

C – SCSI II på GVP's eget kort, det med 8 MB RAM

D – 240 MB

lidt ældre IDE-harddisk, så her vinder den gamle IDE-harddisk.

Prøve 4

Flytning af data fra HD til CPU:

Til dette sidste eksperiment har jeg brugt et program der heder SysInfo og som bl.a. kan måle disse ting.

WU-SCSI 7,58 MB/s
IDE-HD 2,44 MB/s

Ja, jeg *havde* nu også forventet at denne test ville give den største forskel idet det er her at standarden for alvor kan få lov til at vise tænder. I de andre forsøg er der nemlig mange forskellige mindre faktorer som også spiller ind.

F.eks. er SCSI-cd-rom-drevet en SCSI-II, mens HD'en som sagt er af Wide Ultra SCSI-typen. Derudover skal drevene også helst have de samme omdrejningshastigheder før det helt kan sammenlignes.

I prøve 2 afhænger det også af hvor dataene ligger når de skal flyttes og om de ligger forskellige steder på HD'en m.m.

Derfor er det jo lidt svært at tage det for helt rene varer, men jeg tror da godt jeg kan konkludere at der er noget at hente ved at gøre brug af sin Wide Ultra SCSI-controller.

KONKLUSION

Ja, den har jeg jo sådan set givet løbende, men en endelig konklusion skal der også være plads til.

Der er, som anmeldelsen også giver udtryk for, en tendens til at SCSI i al almindelighed giver en mere behagelig data-overførsel, og samtidigt med giver prøve 4 også et klart indtryk af at den pågældende harddisk giver en langt bedre ydelse i forhold til den mere almindelige IDE-harddisk.

Har man valgt at bruge alle de mange penge på et PPC-kort og dertil hørende grafikkort er det næsten en skam ikke at drage nytte af dette højt ydende system med SCSI-cd-rom og HD.

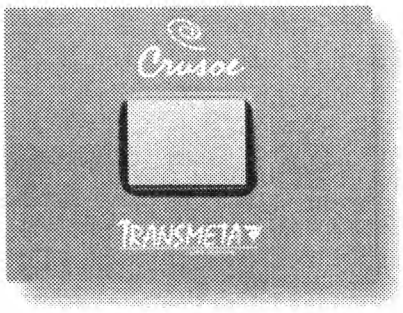
Hagen ved det er jo så at det koster nogle flere penge end IDE, men sådan er der det jo med al ting; vil du have kvalitet, ja, så koster det. □

Transmeta
— og deres universalchip

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

I augustnummeret af Amiga Advis var et indtil da ukendt firma ved navn Transmeta omtalt. Der er nu kommet flere efterretninger fra dette foretagende. Og ikke mindst; fire priser på chips.

Vi kom i august med gisninger om at firmaet Transmeta der i 1995 blev grundlagt af Poul Allen, tidligere MicroSoft, og Dave Dietzel, var i gang med at frembringe en revolutionerende ny chip. Denne chip skulle være en hybrid mellem en virtuel CPU og så en CPU rent fysisk frembragt. Idéen var VLIW (Very Long Instruction Words).



Transmeta jagtede idéer overalt og vi kunne fortælle at de havde kontakt til et firma ved navn Elbrus der nogen tid havde eksperimenteret med en chip der løbende oversatte x86-kode til maskineksekverbart materiale. Altså også en hybrid.

Vi har nu hørt fra Transmeta at de om nogle måneder vil sende fire chips med tilhørende programmel på gaden. Disse chips vil kunne køre alt programmel produceret for MS-DOS/Windows gennem deres virtuelle chip eller den såkaldte oversætter.

Kontakterne til Elbrus har nok ikke været forgæves.

Strategien er i forhold til Tao's aldeles omvendt. Taos er en virtuel chip der skal oversætte til ethvert fabrikat CPU. Crusoe, hvilket er navnet på Transmeta-chip'en, fordrer oversættelse af ethvert program til netop denne chip. Tao meddeler at deres implementation kræver et halvt mandeår for hver ny chip systemet skal køre på. En tilsvarende opgivelse har vi ikke fra Transmeta.

Crusoe™

Transmetas selvopgivne fortrin

Crusoe-chip'en er konstrueret på en sådan måde, sammen med sit programmel, at den vil neddrosle og øge sin aktivitet i takt med processorforbruget.

Den umiddelbare følge af dette er at da en stor del af aktiviteten er henlagt til oplagring af instruktioner i ganske almindelig hukommelse, vil store dele af aktiviteterne også være inaktive, taget over et stykke tid.

Der er derfor ikke brug for blæserkøling af chip'en skønt den hurtigste type har en clock-frekvens på 700 MHz. Derudover betyder det udeblivende varmetab at strømforsyningen mere skal anvendes til regulær flytning af data end til at vedligeholde varmeproduktionen og bortfjernelse af denne igen.

Transmeta lover at en bærbar maskine vil kunne holdes indenfor et par kilos vægt i stedet for som nu, et sted mellem fire og fem kilo. Og så kan man bruge maskinen hele dagen, uden at have en kuffert batterier med.

Umiddelbart er alt dette uden interesse for Amiga-ejere der nok vil synes at en Intel-emulator er uinteressant.

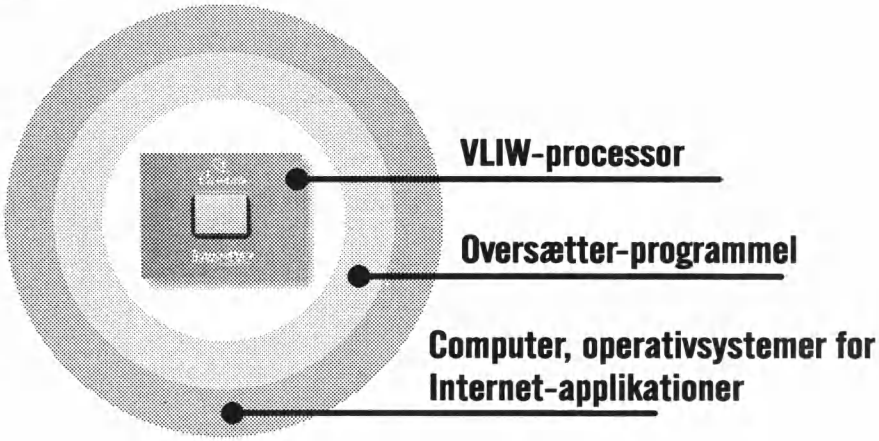
Men der har aldrig været en bærbar Amiga tilgængelig. Og hvis nu at denne nye Crusoe-chip kan emulere en 68000 med blot en rimelig hastighed, om så det skal være Cloanto, Amiga Forever, så er en Amiga-ejer vel alligevel meget godt kørende.

Spørgsmålet vil jo være om man kan udveksle data uhindret mellem arbejdsbasen hjemme og så det man eventuelt har lavet i toget på vej, et eller andet sted fra, til et andet.

Sidst vi havde noget på Transmeta skrev vi samtidigt at Linus Torvalds var flyttet til hjembyen for Transmeta. Vi har dog ikke siden hørt noget somhelst om at der skulle bestå et samarbejde, så denne side af vores daværende gæt kan vi hverken be- eller afkræfte.

Men hvor der er penge drives udviklingen hen.

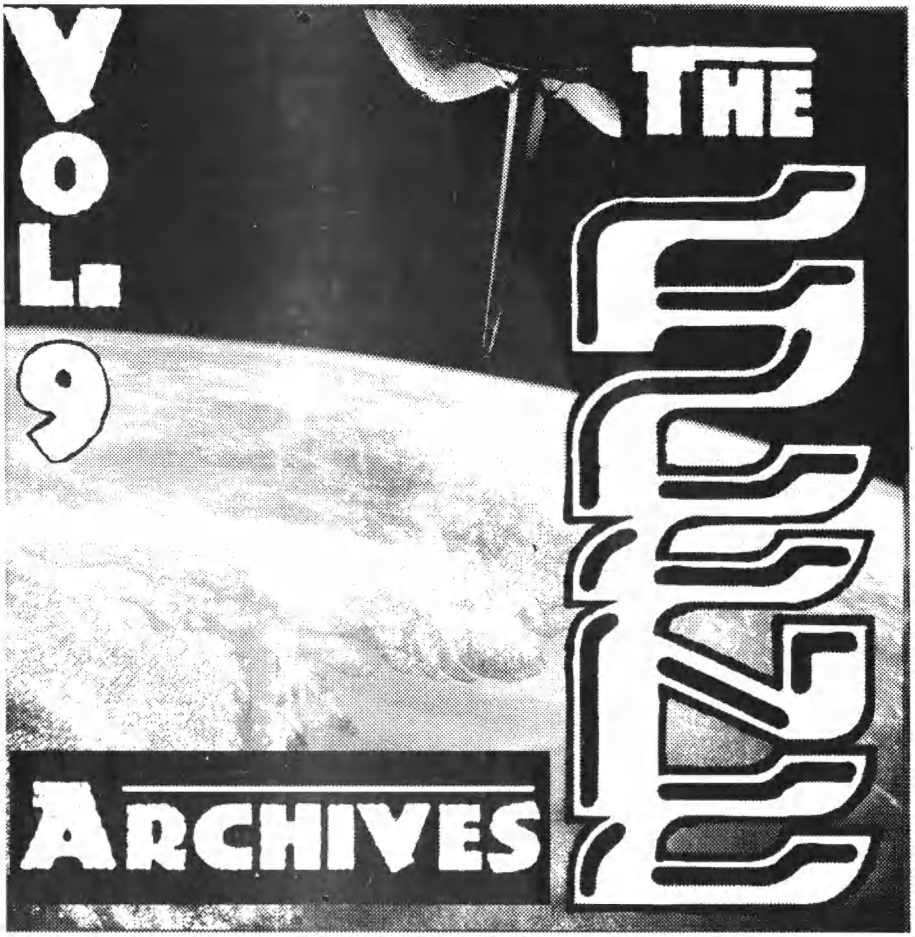
Og i Linux er der principielt ingen penge. Dér er der ideologiske indstillinger på spil i stedet. □



The Scene Archives 9

■ *Af Dreyer*

Vi har i et tidligere nummer kigget på en såkaldt "Best of Scene Archives # 1", hvor titlen jo taler for sig selv. Det var en opsamlingsplade hvor indholdet var håndplukket fra den nu knapt 9000 disketter store samling af Scene-produktioner – lidt i stil med musikbranchens "compilations"-plader.



Dengang var der ros i luften og selvom denne anmeldelse "kun" drejer sig om det niende og nyeste arkiv – altså ikke en "greatest hits"-opsamling – kan vi kun fortsætte med de postive kommentarer:

The Scene Archives er en guldgrube for demo-freaks! Så er det sagt. Og på et eller andet plan er det jo egentligt lidt forkert at sige at denne anmeldelse kun drejer sig om det niende arkiv, for det vil jo svare til at man sagde at ordbogen der dækker A–K er bedre end den der dækker L–Å. Det er den måske, men det er sagen uvedkommende da dette kun var et eksempel (personligt foretrækker jeg dog en ordbog der dækker det hele fra A–Å).

The Scene Archives 9

Udgiver:
Tony Hasselbacher/APC & TCP
Systemkrav:
• MUI
Format:
CD-ROM
Pris pr. "Scene Archive":
70 US$
Bestilling:
Tony Hasselbacher
96 Robinson Road
Morley WA 6062
Australia
E-post:
hweight@iinet.net.au
URL:
move.to/trip

Ydelse 11
Brugervenlighed .. 10

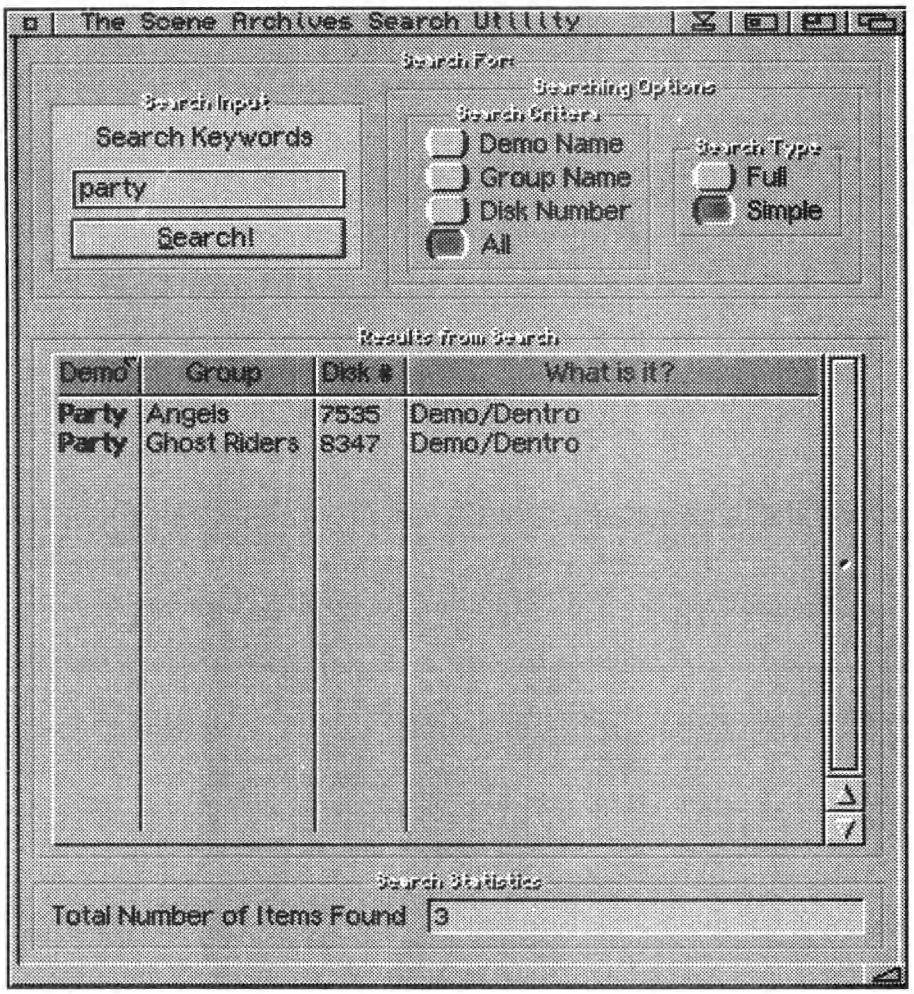
Indholdsfortegnelse

Ideen bag "The Scene Archives"-serien er at samle alle Scenens produktioner, gamle som nye, gode som dårlige. Det være sig demoer, introer, slideshows, musikdisks, mags, musik og billeder, og alt muligt andet Scene-relateret materiale. På denne niende skive fandt jeg endog billeder fra Amigadk's Grill-party II fra 1999! Cd'en indeholder fortrinsvis nyere produktioner hvilket der jo er en hvis logik i, så er man ude efter de ældre demoer o.l. er det en god idé at bestille de forrige cd'er.

Der er dog alligevel en del DMS-arkiver som typisk indeholder gamle sager fra dengang harddisken ikke var hvermandseje og tingene derfor blev hældt på floppydisks i stedet med skumle, specialkodede loader-rutiner der absolut ikke ville snakke med standard AmigaDOS.

At finde rundt

Derudover finder man lister i både tekst- og AmigaGuide-format over alt hvad de forskellige Arkiv-cd'er indeholder, samt en lille praktisk søgemaskine så man hurtigt kan lokalisere den demo, intro eller hvad man nu leder efter. Det lykkedes mig dog ret hurtigt at få denne søgemaskine til at hænge, ganske enkelt ved at søge på et navn, dobbeltklikke på et af de fundne materialer, (hvilket man skal gøre for nærmere information om det pågældende materiale), og derefter at vælge "cancel" da maskinen pænt spurgte om den "Scene Archive"-skive hvorpå det valgte materiale er placeret. Dette skete dog kun en enkelt gang i testperioden og kan lige såvel have været en fejl i



MUI som maskinen benytter sig af, eller noget helt tredje (måske det faktum at DeliTracker afspillede en MP3-fil? Fy fy, skamme, det må du ikke).

Maskinen tillader dig at søge efter produktionens navn, navnet på den gruppe der står bag, efter en bestemt disk (hvor nyttigt det så end er) og alle ovenstående søgeformer på samme tid. Når den har fundet hvad der passer til det man har spurgt efter udskriver den en liste som man selv kan vælge hvorledes den skal sorteres. Det er en ganske god søgemaskine, dog med to småfejl: 1) Man skal død og pine have trykket "retur" efter at have indtastet sit søgeord, ellers søges der på det forrige ord, og 2) når man dobbeltklikker på det materiale man vil vide mere om insisterer den på først at spørge om den cd det pågældende materiale ligger på, for først derefter at spytte ud med oplysningerne i et overskueligt vindue der også informerer om systemkrav. Det gælder også selvom den pågældende skive sidder i drevet!

Faktum er dog at oplysningerne allerede ligger i søgemaskinens database, så at spørge om f.eks. "Archive Vol. 4" er kun aktuelt hvis man ønsker at benytte den mulighed der er for at få søgemaskinen til at pakke den ønskede produktion ud fra skive nr. 4. Ser man bort fra dette er maskinen et godt og hurtigt værktøj når man skal finde sin yndlingsdemo. Vil man hellere gå cd'en manuelt igennem kan man selvfølgelig også gøre det (hvis man har god tid).

Mere af samme skuffe

Den database der benyttes af søgemaskinen indeholder i øjeblikket 14.401 forskellige "entries" så der er nok at gå i gang med, især hvis man er den lykkelige ejer af samtlige arkiver. Har man kun dette niende arkiv må man "nøjes" med ca. 640 MB pakkede Scene-produktioner og lignende, men det er også nok til de første par weekender og firkantede øjne. Og skulle man have lyst til at opgradere sin samling med flere arkiver, så koster det kun 10$ (ca. 70 kr.) pr. cd.

Indtil videre findes der "kun" fra arkiv ét til ni, men manden bag opsamlingen, Tony Hasselbacher, siger, at arkiv nummer ti skulle udkomme engang til sommer mens det 11. skulle være klar sidst på året. Så der er noget at se frem til.

KONKLUSION

Traditionen tro kommer her til slut det du måske har ventet på, nemlig, "er det pengene værd?" Og det er det, ikke mindst hvis man er demo-interesseret.

Eneste seriøse kritikpunkt skulle da lige være at med så mange cd'er der hver især indeholder så mange forskellige ting, så er det da fuldstændigt uoverskueligt at finde rundt i. Ikke fordi det er uoverskueligt opbygget eller fordi der mangler lister og andre hjælpemidler til at guide én rundt, for det er ikke tilfældet. Man kan vel kalde det en slags "Internet"-syndrom, dvs. man kan få alle de oplysninger man vil have, hvis bare man kan finde dem! Men det korte af det lange er, at leder man efter demoer, introer, lyd og grafik, så kan man godt indstille jagten nu, for i form af denne samling har man fundet guld! □

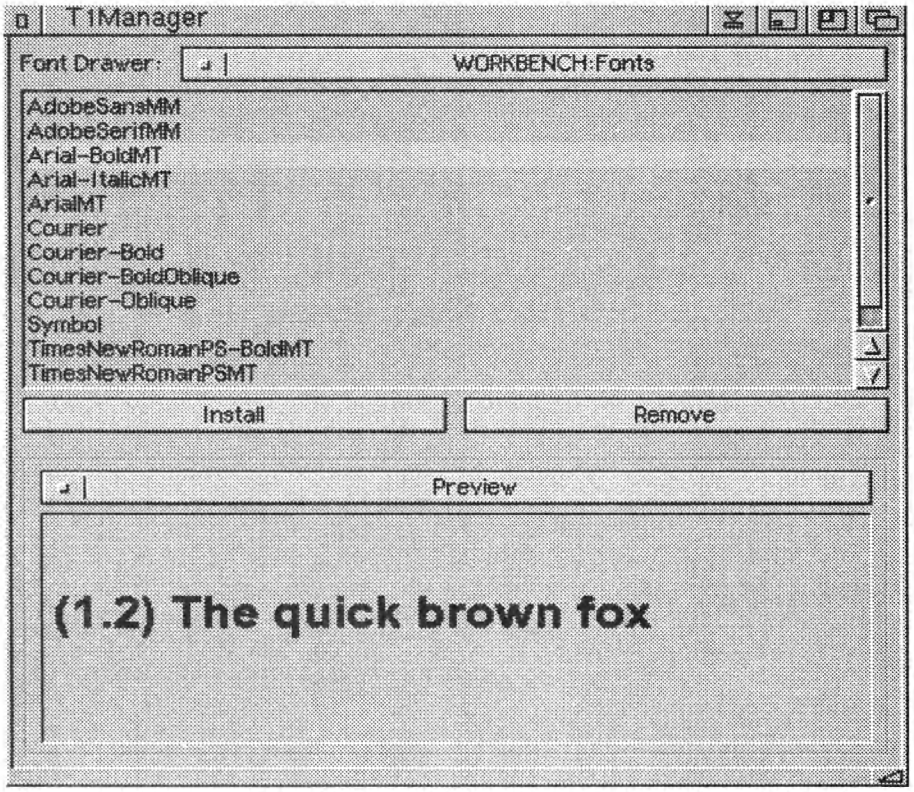
Apdf 1.3

Amiga'ens Adobe Acrobat Reader

■ *Af Anders Drejer*

For et par måneder siden købte jeg en 9 GB IBM SCSI-harddisk som skulle sluttes til min SCSI-kæde hvor der i forvejen sad 5 andre enheder. Derfor skulle der ændres på nogle jumpere så harddisken fik en af de ledige SCSI-adresser. Det burde normalt ikke volde problemer da der normalt følger en lille manual med, og hvis der ikke gør det, plejer der at være vist på selve harddisken hvordan jumperne skal anbringes for at tildele en given adresse. Med min nye harddisk var situationen en anden for der var hverken manual eller fortællende illustrationer at finde nogen steder. En gennemgang af IBM's hjemmeside viste dog hurtigt at man kunne downloade oplysninger om harddisken, men desværre kun i PDF-formatet som absolut ikke er særligt Amiga-venligt. En udskrift af harddiskens jumper-setting fra IBM's hjemmeside løste dog mit problem i første omgang.

Kort tid efter købte jeg HiSoft's musik-/sampler-program SoundProbe2. Her viste det sig at man har sparet manualen væk og man må i stedet nøjes med en diskette med manualen i PDF-formatet. Det satte mig igang med at undersøge mulighederne for at læse PDF-dokumenter fra Amiga'en.



Her er jeg vha. T1Manager i gang med at installere postscript-fonte til brug i Apdf.

Apdf 1.3

Udvikler:
Derek B. Noonburg (UNIX-v.)
Emmanual Lesueur (Amiga-v.)

Systemkrav:
- OS 3.0+
- 68020+ CPU
- MUI 3.8
- gzip 1.2.4
- ppc.library 46 (PPC-versionen)

ARexx:
Nix

Locale:
Nix, nix

?Ware:
Freeware

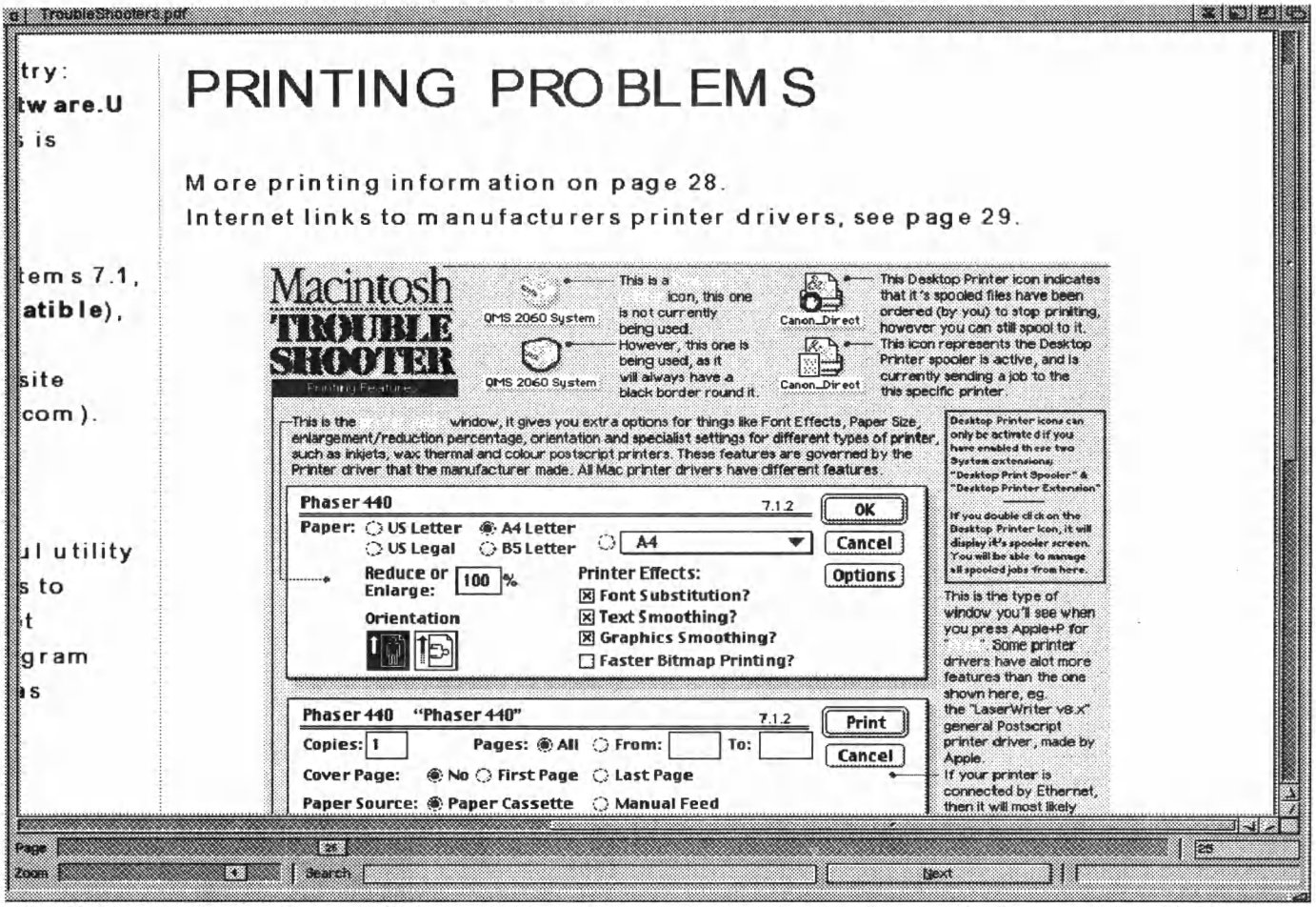
Ydelse 10
Brugervenlighed 7

Selvom vi gerne ville have at det var Amiga'ens formater der var gældende på alle computerplatforme, så må vi jo nok erkende at virkelighedens verden ser lidt anderledes ud. Sagt med andre ord, så er det Amiga-ejerne der er nødt til at indordne sig under andre platformes formater. Et af disse formater er jo som beskrevet i indledningen PDF (Portable Document Format) der som navnet antyder benyttes til dokumenter, og især, manualer. Til "de andre" platforme findes et program ved navn ***Adobe Acrobat Reader*** der bruges til fremvisning og udprintning af PDF-filer, men til Amiga'en har det indtil for nyligt set lidt sort ud. Men nu er der kommet et program som hedder Apdf og som angiveligt skulle kunne løse vores lille problem.

Hvad er Apdf?

Apdf er, som flere andre Amiga-programmer, en Amiga-port af et Unix-program, og i dette tilfælde hedder "faderen" Xpdf. Programmet kan læse PDF-filer op til version 1.2, men har tilsyneladende ingen problemer med at læse PDF 1.3-filer (f.eks. fra PDF-manualerne på Amiga OS3.5). Apdf findes i en 68020-, 68060- og en PPC-(PowerUp) version – alle med MUI-brugerflade.

Den testede version af Apdf er 68060-udgaven af version 1.3 og det er



"TroubleShooter3" er en glimrende hjælper til folk med Mac-problemer på Amiga'en, men den kræver altså en PDF-reader.

en specialudgave der kan læse kryptograferede PDF-filer. Det er ikke i alle lande man må benytte denne version (f.eks. USA, Canada og Frankrig), men det skulle være fuldt legalt at bruge den i Danmark.

Skrifttyper

Når man åbner en PDF-fil i Apdf vil man straks lægge mærke til den meget takkede skrift. Det skyldes at Apdf som default benytter Amiga'ens standard bitmap fonte til visning på skærmen. Dette har ikke betydning for en evt. udskrift, men hvis man har det dårligt med Apdf's udseende på skærmen og hellere vil bruge skalérbare fonte, er der heldigvis hjælp at hente. Har man adgang til en pc eller Mac med Adope Acrobat Reader installeret, kan man hente de nødvendige skrifttyper dér (Postscript type 1) eller man kan benytte de postscriptfonte der følger med programmet Ghostscript som bla. findes på Aminettet. "Jamen man kan da ikke bare bruge PostScript-fonte på Amiga'en!" vil nogen måske sige, og det har de jo sådan set ret i – næsten. Amiga'en kan ikke umiddelbart bruge den type fonte, men der findes et freeware-program som hedder T1manager (findes bla. på Aminettet) og som gør det muligt for Amiga'en at bruge postscript type 1-fonte på lige fod med bitmap fonte. Aminettet byder også på en TrueType-font-engine der gør at man kan bruge... jo – TrueType-fonte! Hvis man er den lykkelige indehaver af Softlogik's kommercielle program TypeSmith kan man konvertere PostScriptfonte til CG-fonte, som så igen kan bruges direkte ved at man installerer dem vha. Amiga'ens eget program Intellifonts.

Ud over en forbedret kvalitet på skærmen giver PostScript- og TrueType-fonte mulighed for at bruge "Symbols"- og "Dingbats"-fonte, hvilket man er afskåret fra at bruge hvis man holder sig til Amiga'ens bitmapfonte.

Se, nu får man jo ikke meget foræret her i livet, og prisen for en bedre kvalitet på skærmen er hastigheden på "dekodningen" af PDF-dokumenterne.

Udskrift via Ghostscript

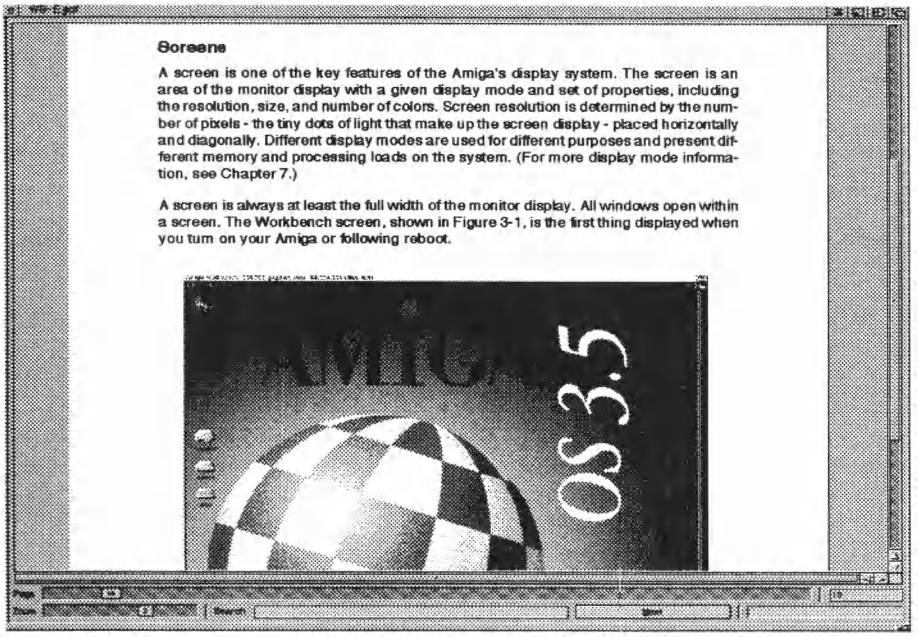
Hvis man vil have et PDF-dokument ud på papir må man købe en Postscript printer – eller også benytte freewareprogrammet Ghostscript til at lave noget som en almindelig printer kan forstå. Jeg har testet udskrift fra Apdf via TurboPrint7's Ghostscript-support, og jeg må sige at jeg er imponeret over kvaliteten, og som tidligere nævnt, så er udskriften via Ghostscript/TurboPrint7 ikke afhængigt af kvaliteten på skærmen.

Andre funktioner

Da Apdf, ligesom Adobe Acrobat Reader, "kun" beregnet til at læse og udskrive PDF-dokumenter er der ikke mange andre funktioner i programmet. Man har dog mulighed for at gemme tekst (som ascii-filer) og billeder (som JPEG-, PPM- eller PBM-filer) ligesom man har mulighed for at søge på et ord.

KONKLUSION

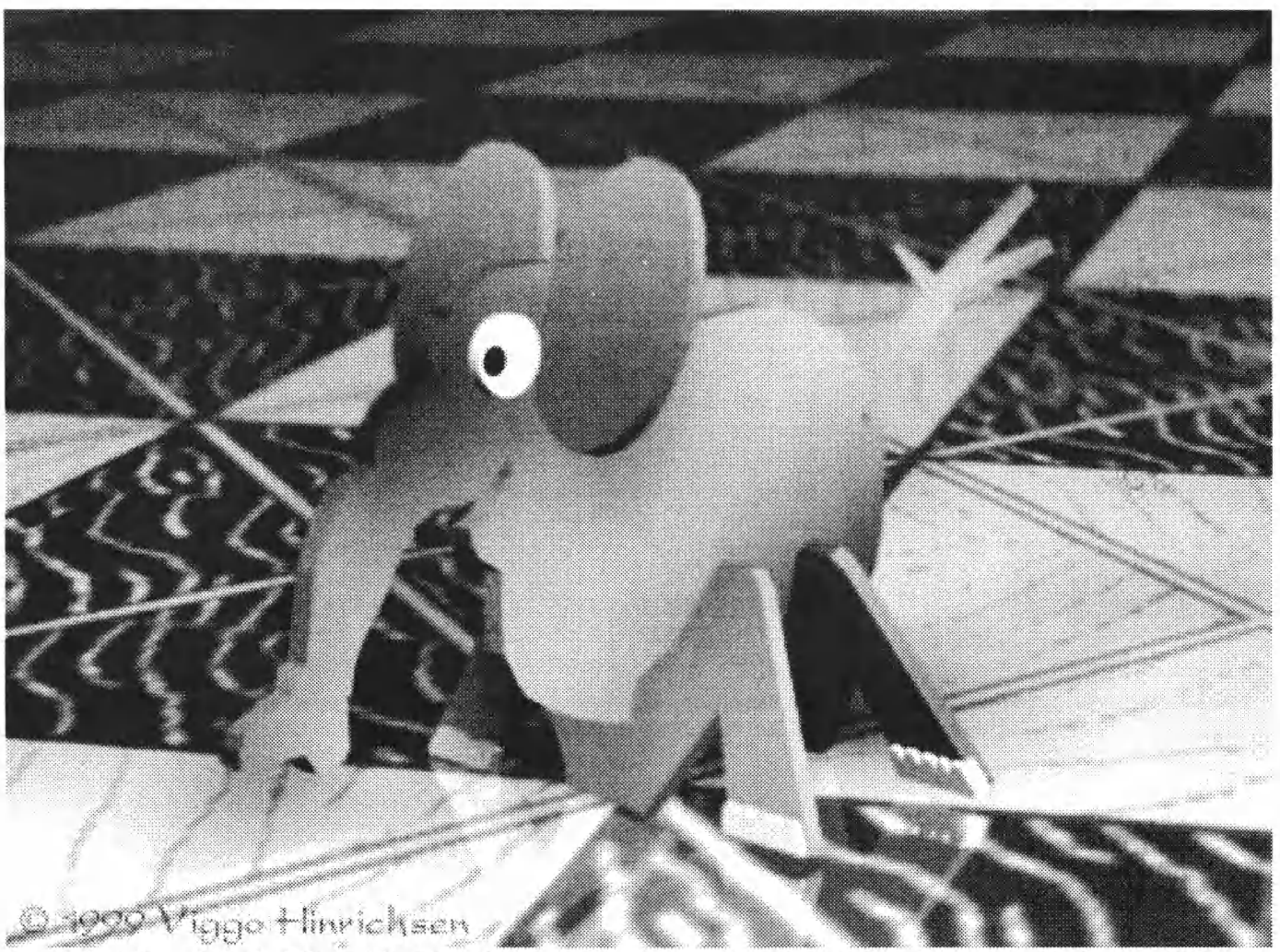
Der er ikke nogen Amiga-alternativer til Apdf, så jeg kan kun sammenligne med Adobe Acrobat Reader til pc, og en af de ting jeg mangler er, at der ikke umiddelbart følger nogen PostScriptfonte med i Apdf-arkivet, men det skyl-



Her er PDF-versionen af manualen til den nye AmigaOS 3.5

des måske copyright-problemer. Hvis man har en 68020 eller 68030 CPU er det måske heller ikke nogen fordel med PostScript-fonte da de som sagt sætter hastigheden ned. I det hele taget er det ikke bare lige til at installere skalérbare fonte til brug i Apdf, noget der bare går automatisk i Adobe Acrobat Reader.

En anden ting jeg mangler i forhold til Adobe Acrobat Reader er muligheden for en "tilpas til side" funktion under udskrift. Min SoundProbe2 manual f.eks. bliver på Amiga'en udskrevet i A5-format, mens man på pc'en kan tilpasse siden til det valgte format der jo som oftest er A4. Jeg skal dog ikke udelukke at det er et spørgsmål om at give Ghostscript de rette kommandoer. Hvad kvaliteten af udskriften ellers angår, lader Apdf ingen ønsker tilbage, i det mindste ikke hvis man benytter TurboPrint7. At programmet er freeware trækker selvfølgelig heller ikke ned... □



Denne "regnbue-elefant" af Viggo Hinrichsen havde vi meget svært ved at stå for, selvom farverne jo ikke kommer til deres ret her i bladet. Alligevel syntes vi at vi måtte finde en plads til den...

Tankeeksperimentet
Del 3: Dig og dit OS

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Vi har gennem de sidste måneder haft et forløb på vores spørgsmål som har bevæget sig på to trin. Først blev vores udgangspunkt undersøgt sådan lidt over alt (trin 1), hvorefter vi kiggede lidt på jeres indstilling omkring Amiga'ens fremtid (trin 2). Igen lidt over alt, men kort sagt kan man sige det lidt smart sådan her "hvor er vi og hvor vil vi hen?".

De sidste to gange har der været en rundspørge som kort og godt går ud på at finde ud af hvilke muligheder folk har til at opbygge en up-to-date Amigacomputer. Nu skal vi så til at kigge lidt på OS'ets muligheder, men først skal vi lige have et tilbagekig på den sidste rundspørge.

Muligheder

Den sidste rundspørge har gået på hvilke udvidelser man har (dog primært hardware) og hvilke erfaringer det har givet folk. Desværre er der kun kommet 5–6 svar og derfor vil jeg gerne opfordre folk til fortsat at svare på disse spørgsmål. Det er meningen at disse svar skal bruges til at lave en eller flere artikler over, sådan at de erfaringer folk har, bliver tilgængelige for alle og dertil kunne det være rart at have nogle forskellige erfaringer at vælge imellem.

Hvad skal det så være godt for? – Jo, det skal jeg sige jer; selvom jeg er med til at lave Amiga Advis har jeg tit prøvet at stå med et problem hvor jeg f.eks. skal have en harddisk og hvor jeg så har fundet nogle forskellige at vælge imellem. Herefter skal man så til at vælge hvilken en af dem det skal være, men desværre har jeg manglet information om brugsforskellen på dem, hvilken der egner sig best til Amiga'en osv.

Køber man engang imellem nyt hardware, hvad enten det er cd-romdrev, HD, modem, printer m.m., ja, så vil man formodentligt opleve denne "hvad skal jeg vælge?"-situation.

Og her ville dit svar på spørgsmålene hjælpe – tænk bare på når du selv står og skal skal have noget nyt – så send dit svar og så vil vi gå igang med at offentliggøre det fra og med næste nummer – dog er der i HD-anmeldelsen en lille smagsprøve på hvad vi har fået. Du kan se spørgsmålene i Amiga Advis nr. 12/99 og 01/00.

OS'et

Nu er hardware én ting, men hvis ikke OS'et kan noget er det sådan set ligegyldigt med hardware'en.

Efterhånden som tingene er skredet frem på Amiga'en er hardware blevet mere og mere difust så hvad er det egentligt der holder Amiga'en sammen? – Ja, mit svar på dette er OS'et.

Rundt omkring er forskellige folk i gang med at lave deres egne OS-udgaver, og det kan så også være fint nok, men det OS jeg vil koncentrere mig om er AmigaOS. I denne forbindelse tænkes der ikke på om man bruger DOpus e.l. som replacement, for det er stadigvæk AmigaOS der er "nedenunder" dem. Alle de muligheder DOpus giver én er jo betingede af de muligheder som AmigaOS tilbyder.

Det er ikke nogen hemmelighed at AmigaOS'et har haft en meget lang udviklingspause som nu forhåbentlig er brudt for altid med AmigaOS 3.5 og dem der følger efter. For at sige det som det er, så er det jo netop AmigaOS' stilstand der har givet DOpus o.l. deres udbredelse og berettigelse.

Som man siger er der ikke to Amiga'er som er ens og det udsagn er ikke tilfældigt. Nogle bruger Workbench kun krydret med lidt utilities, andre igen gør stor brug af utilities. Så er der dem der bruger DOpus med div. utilities og andre igen der... osv.

Faktisk er det med baggrund i dette forhold at jeg vil påstå at Amiga'en er noget af det nærmeste man kommer på en *PERSONLIG* Computer. Bagsiden af medaljen er jo så også at alle disse rigtigt mange muligheder og valg man skal træffe gennem tiden kræver megen viden, tid, energi m.m. Jo, frihed er svært (spørg bare øst-europæerne), men tilgængæld er belønningen og glæden ved resultatet også så meget desto større når det nåes.

Dit OS

Nu er det så blevet tid til at kigge nærmere på hvordan vi opbygger vores personlige OS og bruger det. Men som nævnt i teksten ovenfor er der utroligt mange forskellige varianter og dette bevirker naturligvis også at nogle spørgsmål vil være direkte mangelfulde, alt afhængigt af hvem der læser dem. Derfor vil jeg prøve at formulere nogle lidt mere vidtrækkende spørgsmål der forhåbentligt kan dække alle varianter.

Det er opbygget sådan at der er tilknyttet en række spørgsmål til alle de ting, funktioner eller opgaver man vil nævne, og når enden nåes begynder man forfra med næste ting, opgave eller funktion og svare på spørgsmålene.

Når den ting er beskrevet begynder man igen forfra med næste ting og sådan bliver man ved med at køre i ring til der ikke er flere ting tilbage at beskrive.

Sp. 1: Angiv navn og hvilken funktion, opgaven m.m.

Eks. 1: lha til fil-pakning. Eks. 2: ClickToFront, bruges til at få vinduer bagved helt frem ved at klikke et vilkårligt sted på vinduet.

Sp. 2: Hvor tit bruger du den?

Eks. 1: lha bruger jeg engang imellem. Eks. 2: virker hele tiden.

Sp. 3: Hvordan aktiveres den.

Eks. 1: via DOpus-menu og lha i c-skuffe. Eks. 2: ClickToFront ligger i WBStartup-skuffen.

Sp. 4: Hvor vigtig er den for dig? (1–5, hvor 5 er det beste)

Eks. 1: 5. Eks. 2: 4

Svarene skal fortsat sendes til
Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
AmigaAdvis@vestnet.dk □

Amiga Equipment fra Kiwi Multimedia

Now Back in Town

Som altid har årsskiftet været omværende af meget mystik og overtro, det nu overstået år 2000 har ikke været nogen undtagelse, men mange dommedagsprofeter har måttet erkende, at jorden står endnu.

Dette faktum gælder også indenfor computer branchen, de har lige måtte sande årtusind problemet har været stærk overdrevet.

Alt i alt må man sige, at år 2000 skiftet kedelig antiklimaks.

Dog kan man ikke hel løsrive sig fra magiske år 2000.

Endnu en gang er forventningen til Amiga'en stor, da Amiga'en har fået nyt hjem.

Det er også sket mange ændringer hos Kiwi Multimedia.

Acceleratorkort

Acceleratorkort A1200	
Blizzard 1240 25Mhz	2.295
Blizzard 1240 40Mhz	2.495
Blizzard 1260 50Mhz	3.695
Blizzard SCSI	895
Blizzard PPC 603e+	Ring!
Blizzard G4 300 Mhz	5.695
Blizzard G4 400 Mhz	7.295

Acceleratorkort A4000	
CyberStorm MK3 060 50 Mhz	5.295
CyberStorm PPC 604	Ring!
CyberStorm G4 400Mhz	7.295

Grafikkort	
B-Vision PPC	1.995
CyberVision PPC	2.095
CyberVision 3D	1.995

Videoer/soundsampler

Printer/Scanner

PagePro 8L	2.495

Scanner	
Scan Express SCSI +Scanquick 4	1.995
Scanquick 5	695

Tilbehør

Medier	
44x CD-rom med software	595
Zip Drev 100MB	1.095
Teac CD-rom 32x SCSI	1.095
Teac CD-brænder 8x/24 SCSI	2.495

IDE-controller	
PowerFlyer	995
PowerFlyer A4000	1.395
Buddha	695
IDE Fix 97 incl. ide controller	549

Mus / diverse tilbehør	
2 knaps mus	199
Mouse-it PC > Amiga adapter	149
PC Mouse adapter	249
Scandoubler med flicker Fixer ext	1.295
IOBlix kort Zorro 2	1.095
IOBlix kort A1200 Serial	695
IOBlix kort A1200 Parallel	695
Wacom Artpad II tegnebræt	1.695

Kiwi

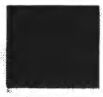
Frejasvej 71, 3600 Frederikssund. Tel: 47-389639 & Fax: 47-389638 Mobil: 20-616640

Kiwi Multimedia er en del af
et større selskab kaldet Pedersen,
Wittenkamp & Khan APS.

Umiddelbart kommer det ikke til at betyde noget for dig, som kunde på nuværende tidspunkt, dog vil i da kunne mærke at vi har flere strenge at spille på, og med vores ny tekniker Rasmus Pedersen, vores salgssekretær Mette Jeppe, kan du forvente langt bedre service.

Du vil også snart kunne nyde godt af vores nye tilbud , f.eks vil du kunne bestille varer på vores hjemmeside hurtigt, nemt og effektivt.

www.kiwimultimedia.dk
Tel: 47-389639
Tel:20-616640



Tower fra RBM

TowerHawk Ex A1200	2.495
TowerHawk Ex A4000	2.495
Zorro daughterboard	1.795
Zorro III daughterboard A4000	1.595

Software

Internet/Comms	
Netconnect v3	849
ST-Fax v4	549

Grafik	
Art Effect 3.0	1.495
Deluxe Paint V CD	295
DrawStudio 2.0	1.095
Fantastic Dreams	895
ImageFX 4.0	1.795
Photogenics 4.1	ring!
Plug In til Art Effect	395

Præsentation	
Adorage	1.195
Animage	1.195
Candy Factory Pro PPC	695
Fontmachine v. 3.2	795
Monument Designer v2	1.995
Monument Designer v3	2.995
Scala MM400 CD-version	995
Wildfire 5.0	1.195
XDVE v. 3.5	1.495

DTP/Tekstbehandling	
Amiga Writer	995
PageStream 4.0	2.495
WordWorth 7	599

Raytracing	
Tornado 3D v3.0	3.995
Tornado 3D v2.1	1.295

Diverse	
Amiga OS v3.5	549
CyberGraphx v4	249
Developerkit	299
Directory Opus 5 Magellan	695
Dopus Plus	249
Make Cd Dao	895
Prof. File System	649
SuperView Productivity Su.	299
TurboPrint 7 Pro	649

Underholdning	
Foundation	379
Foundation Directors Cut	299
Genetic Species	379
Napalm	549
Olofight	379
Red Mars	299
Sixth Sense Investigation	299
The Strangers	249
TurboRacer 3D	249
Wasted Dreams	379
Wipe Out 2097	399

Now Back in Town
Amiga Equipment fra Kiwi Multimedia

REBOL
Del 13: Et chat-system

■ *Af Ole Friis Østergaard*

Nu skal vi rigtigt til at se hvad REBOL kan bruges til, af måske ikke direkte praktiske, men i hvert fald spændende ting. Denne gang laver vi nemlig vores eget chat-system som du i princippet kan bruge på ethvert netværk (lokalt eller Internet) som din Amiga er koblet op på.

Hovedidéen

Vores chat-system skal fungere mellem to computere og det skal være opbygget af to programmer: En afsender og en modtager. I afsenderprogrammet skal man kunne skrive beskeder der skal dukke op i modtagerprogrammets vindue, også selvom de to programmer kører på to forskellige computere (der dog skal være forbundet via et netværk).

Så programmerne skal forbindes på én eller anden måde. Hvordan det? Hvis du er god til at huske, så siger ordet "port" dig måske noget i REBOL-sammenhæng idet vi i del 7 i denne serie (Amiga Advis nr. 7/99) berørte emnet under hentning af e-post og FTP-support. Men porte kan skam bruges til meget mere end dette. Denne gang vil vi bruge TCP-porte, i modsætning til POP- og FTP-porte som i del 7.

Princippet med en port er at man har to programmer som vi her vil kalde p1 og p2. p1 laver i starten ikke andet end at vente på at et andet program forsøger at forbinde til en given port på den computer som p1 kører på. Hvis så p2 senere forsøger at forbinde til den port som p1 lytter på, får p1 besked herom og vi har nu en direkte forbindelse mellem p1 og p2.

Porte i REBOL

I REBOL er det meget nemt at arbejde med porte, sådan som det også kan ses i del 7 af artikelserien. For p2's vedkommende er det bare et spørgsmål om at bruge kommandoen "open" med et argument der svarer til p1's port. Men hvilket argument skal bruges?

På Internet har alle computere en adresse som kan fremstå som tekst eller som 4 tal. Adressen "127.0.0.1" (spørg mig ikke hvorfor!) peger altid på den maskine du sidder ved.

Da vi skal spare lidt på telefonregningen, nøjes vi i eksemplerne denne gang derfor med at koble op til vores egen computer, sådan at du ikke behøver at være koblet op til noget netværk. *Men:* Du er nødt til at have en TCP-stak, såsom Miami, kørende i baggrunden hele tiden, ellers fungerer eksemplerne ikke.

Ud over en maskinadresse skal vi bruge et unikt portnummer på maskinen. I vores eksempler vil vi bruge port nr. 30, men du kan sagtens ændre portnummeret til hvad du synes er bedst. Hvis du f.eks. allerede har et andet program på din computer der bruger port nummer 30, så bør du ændre portnummeret i eksemplerne denne gang.

Nå, så langt, så godt: Vi skal altså have en adresse på den maskine vi vil koble op til, samt et portnummer. Når vi har dette, kan vi koble op sådan:

```
port: open tcp://adresse:portnummer
```

Så hvis vi vil koble op til os selv på port nummer 30, gør vi sådan:

```
port: open tcp://127.0.0.1:30
```

Hvis så der er et program der lytter på port 30, kan vi komme til at kommunikere med det. Så sådan skal et program som p2 fungere. Hvad med p1? Jo, p1 skal jo sættes til at lytte på port 30. Dette gøres sådan:

```
a: open tcp://:30
port: first a
```

Hvad sker der her? Jo, i første linie opretter vi en "lytte-port", dvs. vi kan gennem vores "a" få kontakt med alle programmer der prøver at kontakte os på port 30. I næste linie vælger vi så at snakke med det første program der prøver at kontakte os. Hvis der ikke er noget program der kontakter os, venter vi pænt indtil der kommer et.

Læsning og skrivning

Når så vi har fået kontakt, kan der læses fra og skrives til portene. Der er flere måder at gøre dette på. En af måderne man kan skrive "Hej med dig" til en port ved navn "port" på er:

```
append port "Hej med dig"
```

Læsning er lidt mere omstændeligt. Problemet er at vi helst skal vide hvor meget vi skal læse fra vores port: At der ikke p.t. er noget der er blevet sendt til vores port, betyder jo ikke at der

Program 1: Afsenderprogrammet til vores første løsningsmodel.

```
REBOL [
  Title: "Snakkesystem 1 - afsender"
]

portnummer: 30
servernavn: 127.0.0.1

a: open join tcp:// [servernavn ":" portnummer]

while [(tekst: input) <> "q"] [
  append a join tekst "^/"
]

close a
```

Program 2: Modtagerprogrammet til vores første løsningsmodel.

```
REBOL [
  Title: "Snakkesystem 1 - modtager"
]

portnummer: 30

a: open join tcp://: portnummer
b: first a

data: ""
while [(read-io b data 1024) > 0] [
  prin data
  clear data
]

close b
close a
```

ikke er noget på vej. En af måderne vi kan læse på, er ved hjælp af kommandoen "read-io". Den tager 3 argumenter: Porten der skal læses fra, en serie (f.eks. en blok eller en tekststreng) hvor det der læses smides om bagi, samt et tal der angiver det maksimale antal enheder der højst skal læses. Således vil flg. indlæse hvad der ligger klar til os, op til 1024 enheder:

```
resultat: ""
read-io port resultat 1024
```

Hvis der ikke ligger noget klart til os, vil "read-io" vente indtil der er noget klar. Men den vil ikke vente længere end dette. Kommandoen returnerer det antal enheder der faktisk blev læst. Hvis porten af én eller anden årsag er blevet ugyldig (f.eks. hvis afsenderen har afbrudt forbindelsen), vil kommandoen ikke læse noget, men blot give resultatet 0. Det er vigtigt at du lukker dine porte efter dig. Det gøres med kommandoen "close", efterfulgt af navnet på en åben port. REBOL vil nemlig ikke automatisk lukke dine porte efter dig mens et program kører.

To fremgangsmåder

Bare for sjovs skyld vil vi se på to forslag til hvordan vi kan udføre vores projekt. I den første løsning vil afsenderprogrammet vente indtil brugeren har angivet en hel linie tekst før teksten bliver sendt til modtageren. I den anden løsning vil teksten blive sendt tegn for tegn, efterhånden som brugeren indtaster dem.

Indtast program 1 og program 2 som angivet her på siderne. Start nu to forskellige Shell-vinduer og kør REBOL i hvert sit vindue. Kør først modtagerprogrammet i det ene vindue, så afsenderprogrammet i det andet. Og husk at have Miami eller en anden TCP-stak kørende i baggrunden. Nu kan du skrive tekst i afsenderprogrammet, og hver gang du er færdig med en linie, vil teksten blive sendt til modtagerprogrammet som vil vise teksten. Programmerne vil begge stoppe når du skriver "q" på en linie for sig.

Afsenderprogrammet kræver vist ikke nogen nærmere beskrivelse. Ændr i linierne der angiver portnummer og servernavn hvis du vil bruge et andet portnummer eller forbinde til en anden computer. Modtagerprogrammet er også ret simpelt: Vi bliver ved med at udskrive det vi modtager, lige indtil vi ikke modtager mere. Vi modtager ikke mere når afsenderprogrammet lukker sin port.

Den anden løsning

Program 3 og 4 er så vores anden løsning, hvor vi sender hvert bogstav løbende mens brugeren indtaster dem. Disse programmer er noget større. I afsenderprogrammet skal man, for at kunne modtage hvert bogstav når brugeren angiver dem, åbne en port til tastaturet. Ja, du læste rigtigt! Man kan læse fra tastaturet på samme måde som fra en anden computer på den anden side af Jorden. Grunden til at vi har tilføjet "/binary" ved alle "open"-kald, er at vi vil tvinge REBOL til at sende data, selv hvis der kun er 1 tegn. Hvis

Program 3: Afsenderprogrammet til vores anden løsningsmodel.

```
REBOL [
  Title: "Snakkesystem 2 - afsender"
]

portnummer: 30
servernavn: 127.0.0.1

a: open/binary join tcp:// [servernavn ":" portnummer]
konsol: open/binary [scheme: 'console]

bogstav: #" "
while [bogstav <> #"*"] [
  wait konsol
  bogstav: to-char pick konsol 1
  either bogstav = #"^(back)" [
    prin "^(back) ^(back)"
  ][
    either (bogstav = #"^M") or (bogstav = #"^/") [
      print ""
    ][
      prin to-string bogstav
    ]
  ]
  append a bogstav
]

close a
```

Program 4: Modtagerprogrammet til vores anden løsningsmodel.

```
REBOL [
  Title: "Snakkesystem 2 - modtager"
]

portnummer: 30

a: open/binary join tcp://: portnummer
b: first a

while [(ind: pick b 1) <> none] [
  bogstav: to-char ind
  either bogstav = #"^(back)" [
    prin "^(back) ^(back)"
  ][
    either (bogstav = #"^M") or (bogstav = #"^/") [
      print ""
    ][
      prin bogstav
    ]
  ]
]

close b
close a
```

vi ikke havde brugt "/binary", ville REBOL nemlig vente indtil der var en hel linie at sende af sted.

I afsenderprogrammet vil vi også gerne gøre brugeren opmærksom på hvad det er han/hun sidder og skriver (det sker jo ikke automatisk når blot vi læser fra tastaturet), hvilket er grund til at indholdet af vores løkke er så stor. Jeg vil ikke komme nærmere ind på hvorfor vi gør hvad, men du kan jo selv prøve at gætte dig frem hvis du har lyst.

Med linien "wait konsol" lader vi vores program sove indtil brugeren trykker på en tast. Når vi er ovre denne linie, kan vi hive tegnene ud af vores tastaturport på samme måde som ved almindelige blokke.

I modtagerprogrammet har vi brugt en lidt anden metode til at hente vores tegn, nemlig med "pick b 1". Hvis vores port er blevet lukket (med en "close" i afsenderprogrammet), vil dette give "none". Udover dette benytter vi samme fremgangsmåde til at vise teksten på skærmen som i afsenderprogrammet.

Mange muligheder

Sådan kan man lave et chat-system. Men der er mange andre muligheder: Du kan udvide systemet til at involvere flere brugere (evt. med en central modtager der sørger for at al indgående tekst bliver spyttet ud til en række sekundære modtagere), du kan ændre det så du kan sende deciderede REBOL-kommandoer over netværket og få dem udført på en anden computer osv. Hvis du virkelig har ambitionerne i orden, så kan du også skrive din helt egen IRC-klient 100% i REBOL.

Se at komme i gang! Og husk at sende dine forslag til fremtidige REBOL-artikler til ***ole_f@post3.tele.dk!!!*** □

AMIGAUDSTYR:

2,5">3,5" Harddisk installationkit		190,00
3.5" Disk DD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
3.5" Disk HD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
Diskdrev Amiga-500/1200 intern		580,00
The Arcade Joystick		240,00
Competition Pro mini joystick		170,00
Ramudvidelser til Amiga	fra	305,00
Strømforsyning til A-500/600/1200		550,00
Kickstart v.1.3/2,04/2.05 ROM-kreds	fra	270,00
Kickstart 3.1 A-500/2000 med manual		795,00
Alfa Power Contr.IDE,Amiga-500 1 stk.		500,00
Turbo 1230 option 8 MB ram		1140,00
Turbo 1240 25 Mhz/0/0MB t.Amiga1200		2400,00
Apollo 4040 40 Mhz m.SCSI2, opt. 128Mb		4020,00

HARDDISKE:

AT-HD:1.6GB/1390,- 2.1 GB/1895,- 3.2 GB/2200,-
4.0 GB/2355,- 5.1GB/2930,- 7.0 GB/3790,-
16MB EDO-ram/530,- 32MB EDO/1180,-
og mange andre produkter - ring efter vor prisliste
eller se den på http://inet.uni-c.dk/~absalon1

ABSALON DATA

Vangedevej 216A - 2860 Søborg
Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.3/9-97

Demo or Die!

■ *Af Dreyer*

Byte / Ephidrena

Traditionel, men flot

Kategori: 4k intro
År: 1998
Sted: The Gathering
Placering: 3 af 5
Anbefalet: '040
Karakter: ■■■□□

At denne 4k'er kun opnåede en 3.-plads på TG98 bevidner at kvaliten var ret høj på dette party (eller at den forkerte intro vandt). Byte er nemlig et godt bud på en god 4k'er der i modsætning til mange af dens artsfæller indeholder musik. Vi har at gøre med et lille stykke techno der dog kun imponerer når man tænker på introens størrelse, men alligevel. Introen er ikke specielt lang, så man når ikke at kede sig over de traditionelle, men flotte effekter: Flatscape, wallwrap, zoom og en effekt der ligner en kugle med forskelligt farvet overflade. Alt i alt en fin lille sag der er et kig eller to værd.

I-Surf / IRIS

Kategori: Demo
År: 1999
Sted: The Party 9
Placering: 4 af 7
Anbefalet: '060
Karakter: ■■■■□

I-Surf er en ganske underholdende demo, ikke mindst pga. at mange af effekterne deri er ret nyskabende og anderledes fra hvad man ellers er vant til at se. Flere af disse er svære at beskrive, men samtidigt så flotte at du ligeså godt selv kan se efter. Vær dog opmærksom på at der skal en '060 eller lignende til at få den til at køre flydende. De fleste af rutinerne er blevet placeret i et (ikke alt for kønt, er der nogen der mener) browser-miljø, dvs. en navigationsbar og en web-adresse. Musikken er teknisk god, men gør dog sit job og formår at være tilpas varieret og passende gennem den store demo – 7 MB er det blevet til.

IRIS har for alvor lavet en seværdig demo der nok fortjente en højere placering på TP9?

Impossible / Loonies

Kategori: Intro
År: 1999
Sted: The Party 9
Placering: 3 af 6
Systemkrav: AGA, 11 MB ram, FPU
Anbefalet: '060
Karakter: ■■■□□

Nej, det er ikke en fejl at der står at denne intro kræver 11 MB ram for at ville køre!

Psycho og Blueberry har formået at presse en 3D-engine af god kvalitet ned på bare 40k, men så er der også blevet plads til musik for 700 kB og textures for 6 MB, alt sammen noget der bliver genereret i introens begyndelse, hvorfor den ikke just er hurtig til at starte op. Loonies anbefaler at man ikke kører den på mindre end en '060, men til nød kan en hurtig '040 gå an. Problemet med denne produktion er, at selvom det ser flot ud og den stemningsfulde musik er ret god (hvis man er til elektronisk musik), så bliver det lidt kedeligt at flyve rundt i de til rådighed stillede lokaler. Introen indeholder nemlig ikke andet. Men flot ser det ud!

Revision / Extreme

Kategori: 4k intro
År: 1999
Sted: The Party 9
Placering: 4 af 6 (i 4k-konkurrencen)
Anbefalet: Hurtig '030
Karakter: ■■■■■

Revision er efterfølgeren til Freedom, og hvilken efterfølger! Jeg mindes ikke at have set en så imponerende 4k-intro før! Freedom scorede også maximumpoint i AA nr. 10/99, men man kan tydeligt se at Exploder, der er geniet bag introen, har formået at presse endnu mere ned på de sparsomme bytes. I Revision er der sågar blevet plads til musik som faktisk lyder nogenlunde, tingene taget i betragtning. Alle effekterne er vældigt farverige, og da overtegnede i skrivende stund er iklædt gule bukser og en nært selvlysende hawaiiskjorte må det jo siges at være en god ting (TM)! Der er ingen tvivl: Denne produktion er suveræn, og man sidder gang på gang og må samle sin underkæbe op fra gulvet i undren over hvor alle de effekter kommer fra.

Supermonster / Spaceballs

Forkølet badedyr

Kategori: Demo
År: 1999
Sted: The Gathering
Placering: 1 af 5
Systemkrav: AGA, m.m.
Anbefalet: Hurtig '040
Karakter: ■■■□□

Supermonster er en noget overdreven titel, for demoen er hverken super eller monster, men snarere et lidt forkølet badedyr. Godt nok vandt den TG99, men jeg tror at Spaceballs har levet højt på deres navn, og på det faktum at TG bliver afholdt i Norge, Spaceballs hjemland.

Demoen indeholder det efterhånden (for) velkendte sen-90'er-design med diverse obskure billeder placeret her og der for måske at skjule at de mange 3D-effekter ikke er så vældigt spændende i det lange løb. Ud over mange 3D-objekter o.l. indeholder demoen dog også nogle hurtige tunnel- og plasmarutiner. Musikken er drum'n' bass med en mildt sagt irriterende hyletone af en synth der sagtens kunne undværes. Kun anbefalet for fans af genren! □

Can you IMAGINE that
Del 26: 12 nok en gang...

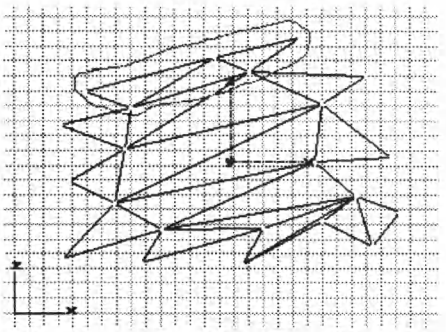
■ *Af Leif Mortensen*

Noget om at splitte objekter ad.
Som skrevet i sidste afsnit, begynder vi her med at lave scene 12 en gang til. Hvis du ikke gider, eller er tilfreds med den sidste udgave, kan du jo bare lade være og springe til scene 13 som kommer næste gang.

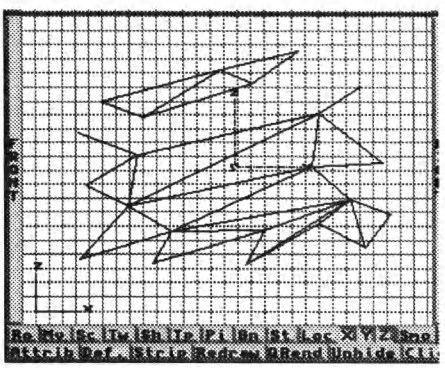
Scene 12 A.....

Åbn den gamle udgave af scene 12.

Vi starter med at hente spejlet ind i Detail Editoren. Zoom så tæt ind at hele spejlet fylder front-vinduet og Pick det. Vælg ***Mode/Pick Points*** og som ***Pick Method*** vælges ***Lasso***. Mens Shift holdes nedtrykket tegner du en linie uden om den øverste del af spejlet. Se billedet.

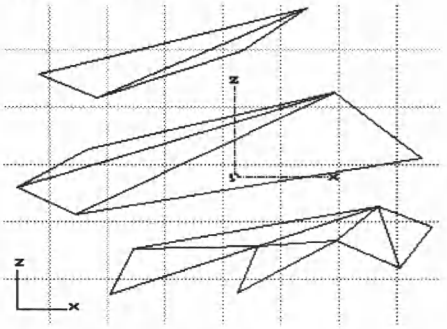


Når alle punkterne er røde vælger du ***Object/Split*** og den øverste del er skilt fra de andre.



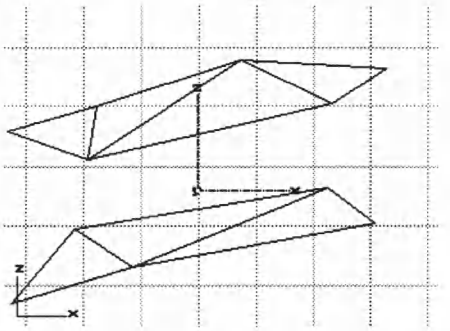
Pick det igen, husk at du har ***Lasso*** som Pick Method, så du skal enten skifte metode, eller tegne en lille cirkel om Axis'en. Når det er Pick'et igen trykker du på ***Shft*** og på ***M*** i de små gadgets og du skulle så være i stand til at flytte Axis'en op i centrum af spejldelen. Du må endelig ikke flytte selve stykket, for det skal vi jo bruge i den samme position senere, så hvis du kommer til det, så start forfra.

Den midterste og nederste del skal have samme omgang så du ender med 3 stykker spejle der ser sådan ud:



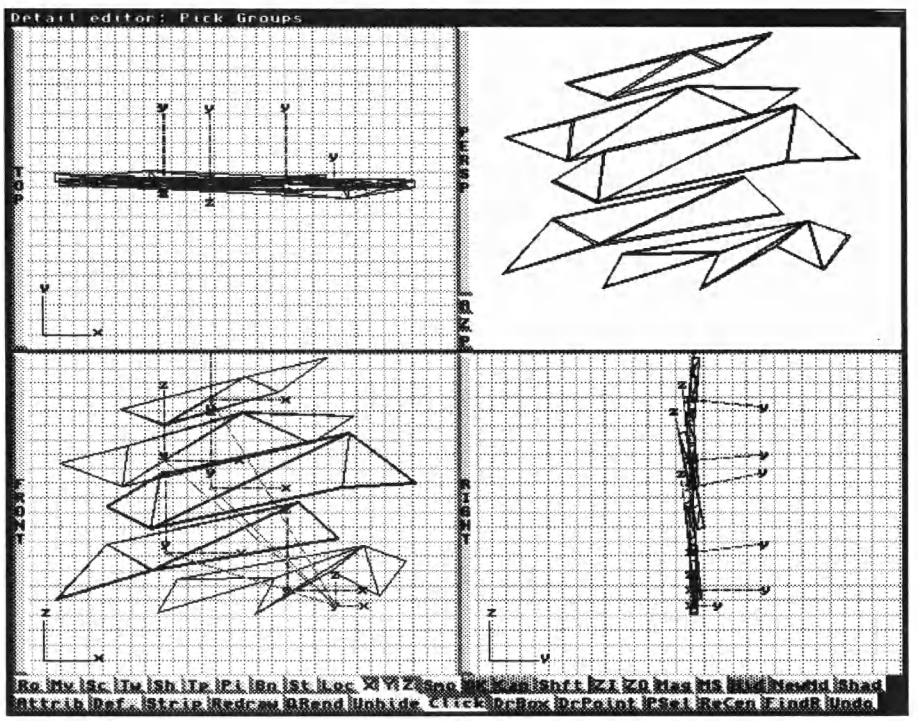
Disse 3 dele laver du til en gruppe og gemmer den.

Hvis der er noget roderi tilbage i vinduet – det skulle der ikke gerne være – så sletter du hvad der er og henter det hele spejl ind igen. Det skal nu have samme omgang, men denne gang er det de 2 stykker der ikke blev brugt før, der skal splittes og til sidst grupperes som dette her:



Gem det hellere for en sikkerheds skyld, før du nu henter del 1 ind igen.

Du skulle nu have et tilsyneladende helt spejl. Ungroup begge dele og Add en Axis som skal placeres i bunden af spejlet. Det er den der skal bruges til at vælte spejlet rundt om. Group dem igen som 1 gruppe, med Axis'en som udgangspunkt. Pick den og vælg ***States/States/Create*** brug ***DEFAULT*** som navn og kryds af i ***Grouping*** og tryk ***OK***. ▸



Dette er den næste State vi skal ha' lavet, og som du kan se, så er det ikke de store bevægelser der skal bruges – de enkelte stykker skal nærmest zig-zagge lidt i forhold til hinanden. Husk at du skal vælge ***Mode/Pick Object*** for at flytte de enkelte dele og ***Mode/Pick Group*** når du gemmer staten. Gem denne som "faldet".

Gå nu til Stage Editor'en og skriv "12" i Frame nr. Når billedet er tegnet op, henter du den nye spejl-gruppe ind. Brug State'en ***DEFAULT*** og placér den nøjagtigt samme sted som den gamle. Når den er dér, fastholder du den med ***Object/Position*** osv., og ***Save Changes***. Dette billede skal også være der hvor æblet rammer spejlet så man kan se at det er æblet der slår det i stykker.

Se billedet "frame 12 med 2 spejle".

Så går du til billede 21 og dér vælter du spejlet mod venstre så det ligger næsten helt fladt. Pas på, hvis du har nogle tuer på jorden, at ikke spejlet bare ryger lige igennem dem, det ser så sjusket ud. Igen fasthold og ***Save Changes***. Se billedet "Frame 21".

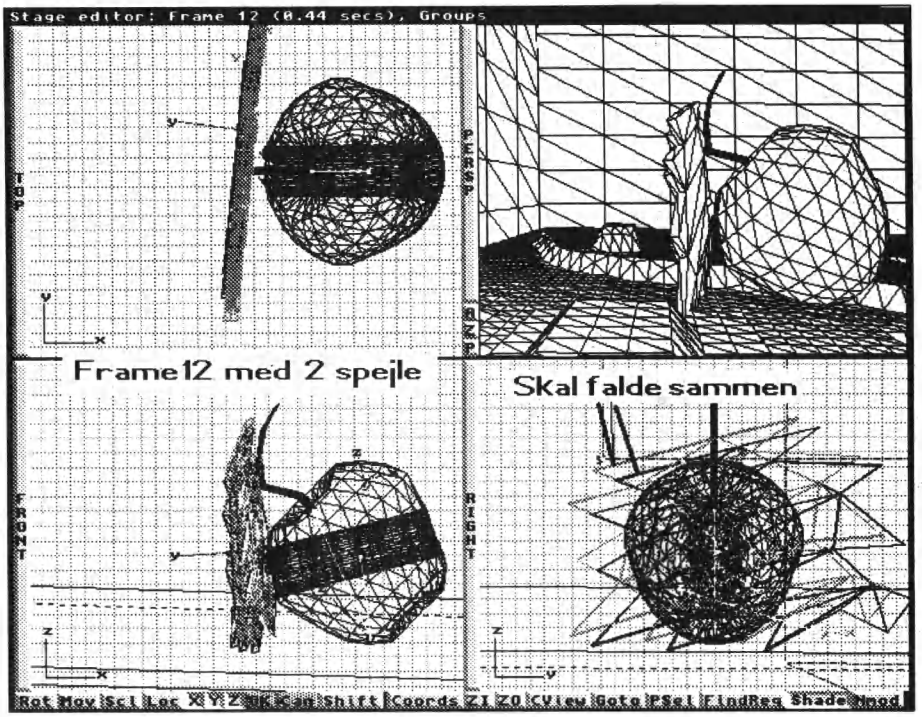
Nu skal vi om til Action Editor'en og have byttet lidt rundt.

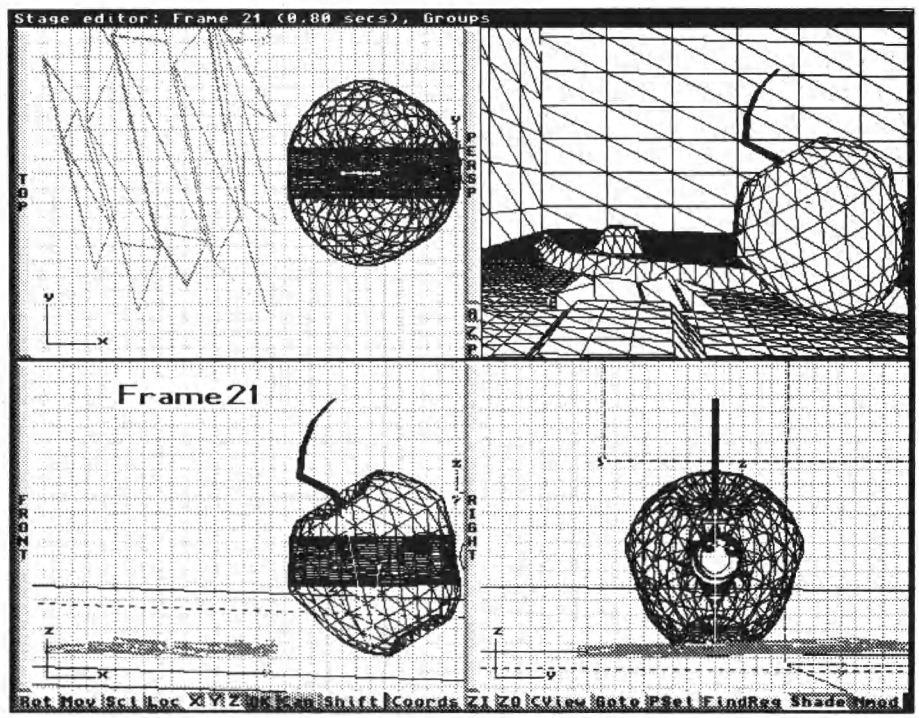
Vi kan ikke bare sætte det nye spejl-objekt ind i stedet for det gamle, det troede jeg ellers, men den nye udgave laver bare 5 spejlbilleder i stedet for 1, så vi skal have forkortet ***Actor***-linien for det gamle spejl.

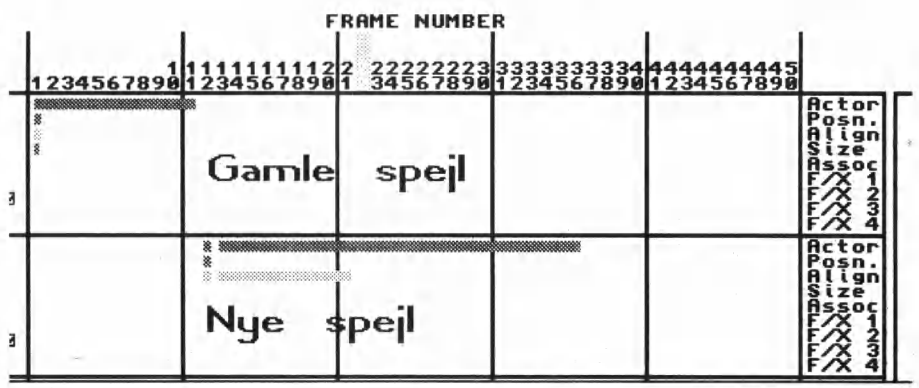
Brug ***Delete*** og slet linien. Skift til ***Add*** og lav en ny fra billede 1 til 11.

I feltet for det nye spejl-objekt skal ***Actor***-linien også slettes og der skal laves en ny en, under billede 12 og en fra billede 13 til 33. I billede 12 skulle staten gerne være ***DEFAULT*** og i resten af billederne skal det være staten ***FALDET***. Hvis din Action Editor ligner den på billedet, så er den nok i orden.

Nu skulle denne scene faktisk være klar til at rendere igen. Det er jo også muligt at du har fået helt andre ideer til at lave den på, og så er det jo bare at gå igang med at udføre dem... □







SeaSide
— Ferie... suk...

■ *Af Morten Skov*

Vore kære venner fra den meget aktive Amiga-klub APC&TCP har spillet ud med deres seneste kommercielle udgivelse. I denne begiver de sig ud i strategiens og simulationens verden med SeaSide der bestemt må siges at skabe sin helt egen lille niche. Men er det lykkedes for dem at få det til at fungere?

Børn og unge – halv pris

Det er faktisk blevet godt og grundigt koldt udenfor. Du har sikkert bemærket det. Men det er noget surt, halvfærdigt noget. Hvis det skal være koldt, så kan det ligeså godt vælte ned med sne, det er nu engang min mening. Men, næh nej, overskyet og mørkt er det, så derfor tager jeg på ferie.

Nu tænker du sikkert, at nu skriver han at han flygter ind i SeaSide's ferieverden, men der snød jeg dig. Den eneste grund til de foregående 81 ord er såmænd, at når du læser dette, så vil jeg sidde ved en svømmepøl i Agadir, Marokko og nyde de godt 25 grader med en kølig fadøl. Og bare rolig, jeg vil sende de kærligste tanker som min overophedede hjerne vil kunne tænke, hjem til dig, kære læser.

Men inden jeg slæber mig ind i flyet, og drager ned til billig spiritus og varme dage, så skal jeg jo lige have skrevet denne anmeldelse. Det handler i al sin enkelhed om at få et mindre ferie-arrangørfirma til at blive et lidt større feriearrangørfirma. Ganske standard, men der findes adskillige computer-klassikere indenfor dette felt, så hvorfor skulle APC&TCP ikke have skabt en til?

Morgenbuffet

Det første du skal have gjort, er at få købt dig nogle steder at bygge på. Det drejer sig om tre ting som du skal have anskaffet dig. Først en sommerhus-grund, lidt strandplads til isboder og andet godt og endelig en del af vandet hvor dine gæster kan fiske, og hvor du kan sælge dem dyre, dyre fiskekort for at få lov.

Eftersom det her er et af den slags spil hvor man skal arbejde sig op fra bunden, så har du selvfølgelig et yderst begrænset antal likvide midler til din rådighed. Derfor er ret begrænset hvor flotte huse du kan bygge når du først har anskaffet dig de nødvendige grunde. Der skal jo som bekendt også bygges selve bygningerne, og disse skal desuden have noget inventar som også koster penge.

Så skal du have indkøbt is, pølser, bolde, luftmadrasser og den slags som du kan få småfede tyske turister til punge ud med købekraftige D-mark for, så de kan drive til havs på deres luft-madrasser. Alt sammen ganske som i virkeligheden.

Det er ikke helt tilfældigt at jeg bringer de tyske turister på banen, for SeaSide lægger selv op til det meget særprægede forhold mellem Danmark og Tyskland i dette spil. Man køber

SeaSide

Udgives af:
APC&TCP
Udviklet af:
Incode
Krav:
- AGA
- 6 MB
- Harddisk
- Cd-rom

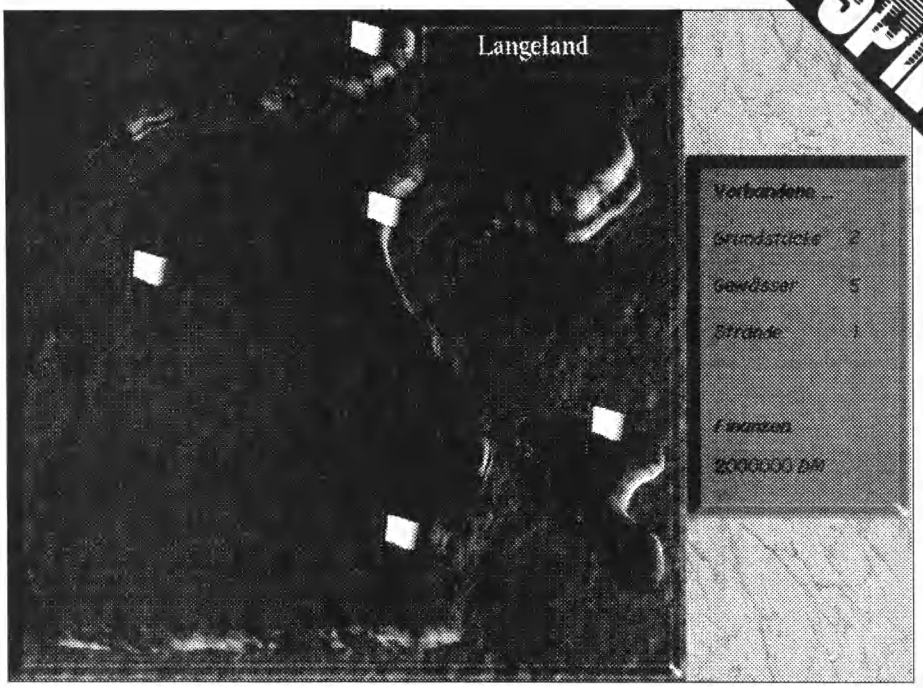
Forhandler:
Epic Marketing
Pris:
???

Grafik	9
Lyd	5
Gameplay	6
Generelt	6

sine strande på et stort kort der bestemt ikke ligner noget velkendt, men når man klikker på dem, så opdager man til sin store forbavselse – selvom jeg jo i nogen grad er ved at spolere overraskelsen for den kommende køber – at alle stednavnene ligger i Danmark! Langeland, Rømø, Blokhus. Meget mystisk, men det siger jo i høj grad noget om den popularitet som de danske steder nyder i Tyskland.

Der er masser af andre ting at holde øje med i SeaSide, f.eks. er reklamer jo en vigtig ting, uden dem ville de mange turister jo ikke kende til dine ufatteligt usle boliger på vestkysten.

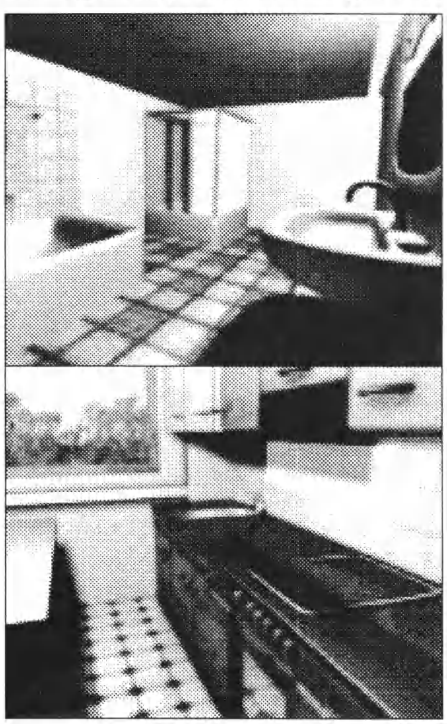
En pudsig ting er, at der medfølger en lille pacman-klon som du kan spille på den computer der står på dit bord.



Plus og minus

I dette afsnit vil jeg kigge på de gode ting som man finder i SeaSide. For det første er det en simulation, hvilket i min bog er en "god ting®©". Og for det andet er det meget, meget omfattende. Som du har kunnet læse i afsnittet ovenover, så er der virkeligt en hel del at holde styr på, for slet ikke at tale om at der jo også gerne skulle begynde at komme penge i kassen på et tidspunkt.

Rent grafisk er der såmænd heller ikke det helt store at komme efter. Den består af en masse 3D-renderede billeder der faktisk er ganske nydelige. Sådanne passer jo perfekt til denne type spil, og det er et punkt der formentligt har taget lang tid, da *alt* i spillet er repræsenteret ved hjælp af disse billeder. Hvad der dog ødelægger indtrykket i nogen grad, er brugen af den gamle og noget grimme Amiga-skrifttype "topas". Den er kluntet og irriterende, og jeg forstår ikke at man har valgt at benytte den i et kommercielt spil.



Som du måske kan fornemme det, er vi ved at bevæge os væk fra de positive sider ved SeaSide. Der er nemlig ikke meget mere at fremhæve. I stedet må vi desværre fremhæve en del tåbelige ting. Ifølge APC&TCP understøtter SeaSide grafikkort, men det virkede overhovedet ikke os mig, og jeg ved at Jan har haft de samme problemer. Løsningen er naturligvis at slå baggrunde og lignende fra samt at gå ned i en AGA-opløsning på 640×256, så har man nemlig chip-ram nok til at kunne starte spillet. Jeg har hørt at en mulig løsning på problemet kunne være at benytte en mode promoter (f.eks. NewMode), men den holder altså ikke. Det er rent og skært sjusk at udgive et spil der ikke virker uden problemer med grafikkort.

Lydsiden er frygtelig. Nuvel, det er måske et lidt anderledes spil at skulle lave lyd til, men jeg forestiller mig nogle sagte toner der kærtegner dine trommehinder på en blid og ferierende måde, men desværre nej. Du skal pines med japansk Mario-lort af den værste skuffe. Jeg har tidligere udtrykt min afsky overfor denne type af bip-bip-musik og jeg kan overhovedet ikke se at den hører hjemme i dette spil.

Et andet kritik punkt er manglen af manual. Jaja, jeg ved da godt at riget i almindelig – og Amiga'en i særdeleshed – fattes penge, men så burde man have lagt en manual der kunne benyttes inde fra spillet. Som det er nu, skal man kigge på den, inden man starter spillet, hvilket er meget irriterende i et sådant spil hvor der er mange ting som man ikke lige kan indse, første gang man spiller. Du er som bruger altså henvist til at skulle læse lidt i manualen, starte spillet, spille så langt som du kan huske, og dernæst lukke spillet og kigge i manualen en gang til. Det duer altså ikke.

Som mere generelt kritikpunkt kan jeg afslutte med at konstatere at det ikke fungerer som det skal. Jeg følte ikke at jeg blev grebet af spillet. Da jeg hørte om det første gang, blev jeg meget interesseret da jeg troede det ville minde en del om Vulcan's gamle Hillsea Lido, men desværre. Hillsea Lido havde en kvalitet der gjorde det sjovt at spille i starten, men den kvalitet finder SeaSide aldrig. Under den pæne præsentation ligger der et meget omfattende managerspil som du bare ikke gider komme ind på livet af. Ærgerligt, men APC&TCP kan trøste sig med at de har vist et talent der forhåbentligt vil udmønte sig i en virkelig klassiker engang.

Som det er nu, kan jeg ikke anbefale SeaSide til andre end virkelige manager- og simulation-fans, og disse bør sikre sig at de har spillet andre spil og bedre spil indenfor genren. □

ClickBOOM fortæller — hvad sker der i 2000

■ *Af Morten Skov*

Gennem årene har ClickBOOM udgivet en del Amiga-spil. Alle har efter undertegnedes bedste overbevisning været af højeste kvalitet. Nu taler ClickBOOM om flere spil og understøttelse af bedre maskiner. Læs her i dette eksklusive interview, hvad de har tænkt sig, og bliv samtidigt en del klogere på ClickBOOM's virksomhed.

Mystikken omkring ClickBOOM

Selvom ClickBOOM har udviklet sig til en magtfaktor i Amiga-verdenen, så er de et firma som det kan være svært at gennemskue udefra. Den mest kendte person er Sofia Tsiotsikas (mmh.) der er firmaets pressechef. Amiga Advis har talt med hende og spurgt hende om fremtiden for ClickBOOM.

MS: *Når man kigger på de Amiga-firmaer der findes i dag, så kender brugere ofte mange af de folk der arbejder dér, men med ClickBOOM er det en del anderledes. Den eneste kendte person er dig, og her den anden dag så jeg dig refereret til som "pigen fra s-files" (ClickBOOM har startet en ny side hvor Sofia fortæller lidt om, hvad der sker. Den hedder s-files). Hvad Amiga-samfundet ser af ClickBOOM er deres spil og deres portal på internettet. Således kender de kun ClickBOOM gennem jeres spil og jeres hjemmeside. Har ClickBOOM påbegyndt en ny strategi ved at sætte dit billede ved siden af s-files, og dermed sætte et ansigt på firmaet?*

ST: Nej, jeg ville bare gerne have mit billede på siden! Faktisk ønskede vi at skabe et sted hvor vi kan kommunikere med folk på en mere afslappet og personlig måde. Normalt er alting så formelt, og vi mener at billedet hjælper med at afslappe atmosfæren ved at sætte et personligt præg på beskeden.

Med hensyn til din kommentar om at kende personerne i andre Amiga-firmaer, så indrømmer jeg at der måske kan være nogle fordele ved at kende deres navne, men jeg tror at det som forbrugeren helst vil have er et godt produkt og god service. Derfor tror vi at der er vigtigere for et firma og hold at fokusere på disse aspekter. Kvaliteten af vores spil er hvad der vigtigst og det er dér vi bruger de fleste af vores kræfter. Desuden er vores kunder og den service vi formidler til dem, uhyre vigtig. Derfor skabte vi The Portal. Den giver dem en forbindelse til ClickBOOM og giver dem mulighed for at få adgang til vigtig information der relaterer til både dem og de ClickBOOM de ejer.

TNT-projektet

MS: *Med det nye TNT-projekt har ClickBOOM taget en position på Amiga-markedet hvor de tager et ansvar for at flytte Amiga'en tilbage til fronten. Dette skal ske ved at forøge antallet af udgivelser og ved at understøtte det nyeste hardware.*

Hvor stor en forøgelse i udgivelser skal vi forvente at se fra ClickBOOM i år 2000?

ST: Det vil i høj grad afhænge af hvor godt TNT kommer til at gå samt hvor mange programmører der vil deltage, så det er meget svært at give dig et tal. Men du vil kunne forvente at se følgende tre spil snart: ***Nightlong***, ***Euro-BURN*** og ***Z***.

MS: *I øjeblikket leder I efter flere programmører som du selv siger. Hvor mange folk arbejder for ClickBOOM for tiden?*

ST: Nok til at lave de bedste Amiga-spil!

MS: *Jeg har en udtalelse fra Hyperions Ben Hermans der fortæller, at de skal sælge 4.500 kopier af Heretic II for at få det til at gå lige op. Med ClickBOOM's enorme erfaring i Amiga-spil, føler du så at dette er et realistisk mål?*

ST: For det første kender vi ikke deres produktionsomkostninger i at udvikle Heretic II. Derfor kender vi heller ikke deres distributionspris, udgifter og lignende, så vi kan faktisk ikke kommentere hvor realistisk det er. Og, helt ærligt, selvom vi kunne, så ville vi ikke kommentere et andet firmas arbejde, præcis som vi gerne vil frabede os at andre firmaer kommenterer vores arbejde *(Min personlige mening er, at Sofia undviger her. Spørgsmålet var jo blot. "Kan man sælge 4.500 kopier af et spil på Amiga'en?". Ved at undlade at svare kan man kun fortsætte spekulationerne – morten)*.

Konkurrencen

MS: *Hvis du kigger på udgivelsesskemaet for Amiga-spil i 2000 finder du store titler som **Nightlong**, **Euro-BURN**, **Z**, **Heretic II**, **Shogo**, **Worms: Armageddon**, **Freespace**, **Explorer 2260** osv.*

Vil det være muligt for firmaerne at sælge nok kopier, når de samtidigt skal leve af det?

ST: Vi har modtaget adskillige breve fra brugere der siger at de ønsker et større udbud af spiludgivelser om året. ClickBOOM har en meget stærk og loyal fanskare, så det kan ikke have en dårlig indflydelse. Faktisk har vi lige fra dag ét sagt at vi meget gerne så mere konkurrence fordi det vil være godt, ikke dårligt, for Amiga-markedet. Rent faktisk er det derfor vi har introduceret TNT-projektet. Og, med hensyn til den liste af spil du nævner, så kan jeg fortælle dig at udover ClickBOOM's spil, så vil de alle sammen udkomme i år. Vi får se om jeg får ret.

MS: *Amiga-markedet er meget mindre end det var sidste år. Jeg føler at konkurrencen i år er meget hårdere. Med det nye TNT-projekt vil ClickBOOM forøge antallet af spil ligesom Hyperion har planer om. Frygter du*

ikke at den øgede konkurrence om et mindre antal brugere vil resultere i at jeres fremtidige spil vil indtjene færre penge end tidligere udgivelser?

ST: Lad mig først sige at konkurrence er godt og ClickBOOM er klar til den, så lad dem bare komme! Selvfølgelig med henblik på færre penge pga. af forbedret konkurrence, så vil kun tiden kunne fortælle det. Men vi fortsætter med at lave de bedste Amiga-spil, og som jeg allerede har nævnt, så har vi en meget stærk og loyal fanskare der ønsker at se flere spil.

Jeg mener at det er vigtigt at jeg nævner følgende: Når firmaer ekspanderer, så lider kvaliteten. Men ClickBOOM's kvalitetsstandard er meget, meget høj, og den vil ikke blive ofret når vi begynder at udsende flere spil. Du kan roligt regne med at vi planlægger at give vores fans det ALLERBEDSTE!

Du skal huske at det ikke drejer sig om 100 gode spil at vælge imellem. Der vil være et godt spil cirka hver anden måned så brugerne vil ikke have problemer med at købe dem hvis de er gode. De ønsker flere gode spil.

MS: *Nightlong bliver jeres første kommercielle PPC-test. Har I haft god respons på det og har I fået så mange forudbestillinger som I ønsker?*

ST: Vi offentliggør PPC-forudbestillingerne på The Portal, og indtil d. 2. februar har vi modtaget 116 forudbestillinger. Desværre er dette mindre end 30% af hvor mange vi håbede at få for at kunne retfærdiggøre vores udviklingsprojekter til PPC i fremtiden. Men der er jo stadig et par uger indtil Nightlong er færdigt, så måske venter folk indtil allersidst med at forudbestille PPC-versionen. Det ved vi nok snart.

Mums..., hva' drenge?

Afslutningsvis

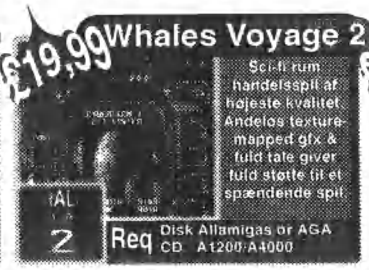
Selvom Sofia springer let henover et par spørgsmål, så sad jeg alligevel tilbage med en følelse af noget godt. ClickBOOM er ikke bange for den øgede konkurrence, tværtimod ønsker de den. Hvis situationen havde været meget slem for ClickBOOM, så havde de beklaget sig højlydt. Ud fra disse svar må vi konkludere at ClickBOOM er økonomiskt sundt. Det mest triste er selvfølgelig at de ikke har fået så mange forudbestillinger som de havde sat næsen op efter. Vi kan kun vente at se hvilken indflydelse det vil få på kommende PPC-produkter fra ClickBOOM's side. Det ville være trist hvis Amiga'ens største softwarehus ikke vil producere titler der belønner de der i forvejen har investeret i deres Amiga. Selvfølgelig, mange brugere foretrækker at vente med at købe spil, indtil de er kommet på gaden og det er vel egentlig forståeligt nok, men situationen på Amiga-markedet er ikke altid til det. *Epic Marketing* udgiver ***Simon the Sorceror II***, selvom de mangler godt 100 forudbestillinger. Men de vælger at lade tilliden komme brugerne til gode. Lad os håbe, at det bliver belønnet. Så støt de firmaer der gør en indsats. I modsætning til Sofia, så tror jeg ikke at folk vil købe alle spillene, blot fordi de udkommer med et om måneden. Men gør det til en vane også at købe software. De er langt mere trængte end hardwareproducenterne. □

NU med mere end 1000 titler på lager viser Alive, at når det drejer sig om spil, er vi suveræne!

£14,99 Goal 2000

Ganske simpelt det bedste fodboldspil til Amiga. Liga- og cup-turninger med kendte klubhold. Det fineste gameplay nogensinde

Req Allamigas Disk&CD



£19,99 Whales Voyage 2

Sci-fi rum handelsspil af højeste kvalitet. Andelos texture-mapped gfx & fuld tale giver fuld støtte til et spændende spil.

Req Disk Allamigas or AGA CD A1200/A4000

£14,99 Labyrinth of Time

3D ray-traced 256 farver. Simpel "peg og klik"-interface. Timers udforskning af en fotorealistisk verden.

Req A1200/4000 CD

£24,99 Heretic&Hexen Pack

Ny super 3D-spilpakke inkl. Heretic, Hexen og Hexen: Death Kings kommer med et gui der lader dig bruge joypad, ændre taster og mere.

Req 030orPPC 8mb HD CD

Blade £9,99

The Prophet £19,99

Moonbases £14,99

Phoenix Fighters £14,99

Turbo Racer 3D £14,99

Virtual GP £19,99

Abuse £14,99

Foundation DC £14,99

Enemy £9,99

Tales from Heaven £19,99

Descent £14,99

Star Fighter £19,99

Få Total Quake GRATIS

Quake £27,99

Wasted Dreams £24,99

ALIVE Adventure

Airbus A320	£12,99
B17 Flying Fortress	£12,99
Big Red Adv CD	£ 9,99
Blockhead 2	£ 7,99
Cannon Fodder Disk/CD	£ 4,99
Civilization CD/ADisk	£ 9,99
Colonization	£12,99
Darkseed Disk/CD	£ 9,99
Dog Fight	£12,99
Dune 2	£14,99
F15 Strike Eagle 2	£ 9,99
F19 Stealth Fighter	£ 9,99
FrontierElite2 Disk/CD	£14,99
Global Effect CD	£14,99
Gunship 2000 AGA	£12,99
Heimdall 2 AGA	£ 4,99
Imperator	£14,99
Legends Disk/CD	£ 7,99
Lure of the Temptress	£19,99
Napalm CD	£29,99
Medieval Warriors	£ 9,99
Minskies Abduction	£ 4,99
Monkey Island 1or2	£19,99
Myst CD	£27,99
Operation Combat 2	£ 9,99
Populous 2	£19,99
Railroad Tycoon	£12,99
Red Mars CD	£19,99
Simon the Sorceror	£ 9,99
Sim City 2000 AGA	£ 9,99
Sim Life ECS/AGA	£ 9,99
Sixth Sense Disk/CD	£14,99
Syndicate	£19,99
The Clue Disk/CD	£14,99
Theme Park Disk/CD	£ 7,99
Timekeepers	£ 7,99
UFO ECS/AGA	£12,99
Valhalla 1,2or3 each	£ 7,99

ALIVE Sport

Advantage Tennis	£ 7,99
All Terrain Racing	£14,99
Blitz Tennis	£ 4,99
Brian Lara Cricket 96	£ 9,99
Burn Out AGA	£ 7,99
Daily's Horse Racing	£ 7,99
Eat the Whistle CD	£ 9,99
Euro League Manager	£ 9,99
Fifa Int'l Soccer	£ 7,99
Flyin High CD	£14,99
Football Glory	£ 4,99
Kick Off 2	£ 4,99
Micro Machines	£ 9,99
Nick Faldos Golf	£ 4,99
Nigel Mansell Disk/CD	£ 9,99
On The Ball ECS/AGA	£14,99
PGA Golf	£ 9,99
Pinball Damage CD	£14,99
Pinball IllusionsAGA	£ 4,99
Player Manager2AGA	£ 9,99
Rally Championships	£ 9,99
Roadkill Disk/CD	£ 4,99
Road Rash	£ 7,99
Rugby League Coach	£ 4,99
Sensible Golf	£ 9,99
Slam Till AGA	£ 7,99
Speedball	£ 4,99
Street Racer Disk/CD	£ 7,99
Super Skidmarks+CD	£ 7,99
Super Tennis Champs	£ 9,99
SWOS 97/98	£12,99
Tennis Cup 2	£ 4,99
Turbo Trax	£ 4,99
Ultimate Soccer Man'	£14,99
Virtual Karting AGA	£ 4,99
VirtualKarting2Disk/CD	£ 9,99
World Leader Board	£14,99
XTR AGA	£ 9,99

ALIVE Action

Aftershock (for quake)	£14,99
Apano Sin CD	£14,99
Breathless AGA	£ 9,99
Banshee AGA	£ 4,99
Chaos EngineDisk/CD	£ 4,99
Dangerous Streets	£ 7,99
Damage	£ 9,99
Desert Strike	£ 9,99
Death Mask	£ 4,99
Doom Trilogy CD	£14,99
Final Doom CD	£ 9,99
Final Odyssey CD	£ 7,99
Genetic Species CD	£29,99
Gloom Deluxe	£ 4,99
Guardian Disk/CD	£ 4,99
Jetstrike Disk/CD	£ 9,99
JurassicPark AGA	£ 9,99
Mortal Kombat	£ 9,99
Myth	£ 4,99
Ninja Warriors	£ 4,99
OloFight AGA	£14,99
ProjectX	£14,99
Pulsator CD	£14,99
Q!Zone (for quake)	£ 9,99
Rise of Robots	£ 4,99
Second Samurai AGA	£12,99
Skeleton Krew AGA	£ 4,99
Shadow Fighter AGA	£14,99
Shadow of theMoonCD	£14,99
Strangers CD	£ 7,99
T-Zero CD	£29,99
Trapped 2 CD	£19,99
X-Men (for Quake)	£19,99
XP8 ECS/AGA	£ 4,99
WipeOut CD	£29,99
Worms DC AGA	£12,99
Zeewolf 1or2	£ 4,99
Zombie Massacre	£14,99

ALIVE Platform

Allo Allo	£ 4,99
Base Jumpers	£ 4,99
Bog Rats	£ 7,99
Brian The Lion CD	£14,99
Bubble Bobble	£ 5,99
Bubba 'N' Stix CD	£ 4,99
Bubba 'N' Squeak	£ 4,99
Chuck Rock 1or2	£ 4,99
Charlie J Cool	£ 4,99
Dennis AGA	£ 9,99
Exile ECS/AGA	£ 9,99
Flood	£ 7,99
Flash Back	£14,99
Forest Dump	£ 7,99
Golp Disk/CD	£ 4,99
Impossible Mission	£ 4,99
JamesPond2ECS/AGA	£ 4,99
KangFu CD	£ 7,99
Lemmings	£ 4,99
Lemmings 2	£14,99
Marvin's Adv AGA	£ 4,99
Morph Disk/CD	£ 9,99
NaughtyOnesDisk/CD	£ 4,99
onEscapee CD	£24,99
Putty	£ 7,99
Pushover	£ 9,99
Ruffian	£ 4,99
Silly Putty	£ 9,99
Snapperazzi	£ 4,99
Soccer Kid AGA	£14,99
Super Putty CD	£ 9,99
Superfrog CD	£14,99
Sword	£14,99
Tin Toy AdventurAGA	£14,99
Trolls Disk/CD	£ 9,99
Troddlers	£ 9,99
Wiz 'N' Liz	£ 9,99
Zool Disk/CD	£ 4,99

ALIVE Compilations

A7+ CD	£ 9,99
Adventurers Lair CD	£19,99
Amiga Classix CD	£12,99
Arcade Classix CD	£12,99
Mutantology CD	£14,99
The Best of Gremlin	£24,99
The CDS Coll' CD	£14,99
The Isiona Coll' CD	£14,99
Vulcanology CD	£ 9,99

ALIVE Kids

Bertie's KingdomCD	£ 9,99
CJ In The USA	£ 4,99
Count Duckula 1or2	£ 4,99
Dino Detective	£ 4,99
Dizzy Fantasic	£ 4,99
Dizzy Prince Yolk	£ 4,99
Dizzy Magic Land	£ 4,99
Dizzy 6 Pack CD	£19,99
Duck Tales	£ 7,99
Huckleberry Hound	£ 4,99
Kids Rule OK 1or2	£ 4,99
Mickey's 123	£ 7,99
Pixie & Dixie	£ 4,99
Playdays	£ 4,99
Playdays Paint	£ 4,99
Scooby-Doo	£ 7,99
Sooty and Sweep	£ 4,99
Steg the Slug	£ 4,99
Super Seymour	£ 4,99
The Flintstons	£ 7,99
The Jetsons	£ 7,99
Tom & Jerry	£ 4,99
Top Cat	£ 7,99
Wacky Racers	£ 7,99
All 10/10 Range each	£ 4,99
All ADI Range each	£ 4,99

The Pulse er et 24 sider GRATIS trykt katalog om Amiga-spil, seriøst software og hardware. Der er cirka seks spilanmeldelser i hvert nummer, inklusiv mange eksklusive anmeldelser, såsom denne måneds anmeldelse af Virtual GP. Der er også to klassiske anmeldelser hver måned samt en køber-guide til seriøst software og hardware. Så er der en dobbelt side med alle Amiga-nyhederne. For et år siden var The Pulse kun på 16 sider, men i dag har det 24, farve for- og bagside og udvider hele tiden. The Pulse præsenterer næsten 700 forskellige spil med over 300 ændringer hvert nummer. Det har også fire sider om seriøst software og hardware. Så hvis du gerne vil have en fuld oversigt over Amiga-software og -hardware uden at skulle gennemgå alt pc-skidtet, så ring til nummeret nedenunder, fordi ligesom Alive selv, så er alt i The Pulse "Powered by Amiga" (100% ægte) Ring og få dit gratis eksemplar nu!

ALIVE

P&P £2.50 Per Item Up to max £30

Po Box 940 Dep:0E
Nottingham NG17 7FA
England

Tel: +44 (0) 1623 467579

www.innotts.co.uk/alive-mediasoft

NYT CDcatalogue 1.4

GRATIS ved alle ordrer Over £20

CD Catalogue giver dig en chance for at prøve de nyeste demoer, opdateringer, spændende DOOM- & Quake-baner samt hundredevis af HD-installationsprogrammer. Alt sammen for kun £3.

At bestille hos Alive Mediasoft

■ At købe produkter hos en udenlandsk forhandler er noget anderledes end at gå ned i Brugsen og købe en liter mælk, mens det er egnetlig ikke er så forskelligt fra almindelig postordresalg i Danmark.

Problemet der kan være er naturligvis de forskellige valutaer, og det at føre beløbet sikkert frem til sælgeren, som i dette tilfælde Alive Mediasoft.

Et alment råd skal dog være at jeg synes du skal starte med at snakke med din bank om det, da det jo er et af deres specialer.

Prisen: Da forskellen mellem engelske pund (£) og danske kroner (DKr) kan variere lidt, gør priserne det også, men som regel er kursen 11–12 DKr. pr. £.

Det vil sige at et spil som f.eks. Napalm som koster 29.95£ i danske kroner koster et sted mellem 329,45 og 359,40 (+porto) afhængigt af af den aktuelle kurs, men denne problemstilling kan banken sikkert hjælpe med, ellers er der en hjælp-side på Alive's hjemmeside.

Følgende tekst er funde på Alive's hjemmeside og naturligvis fordansket efter beste evne.

På deres hjemmeside (***www.innotts.co.uk/alive-mediasoft***) kan man finde en ordreform som de vil have at man printer ud og sender til dem og den ser sådan ud:

Name *(navn)*:
E-mail *(e-post-adresse)*:
Address *(adresse)*:
Town *(by)*:
Country *(land)*:
Post code *(postnummer)*:
Telephone *(telefon)*:
I am Paying by: Cheque / Postal order
(jeg betaler med: Check/postanvisning – angiv den ønskede)
I would like to order the following:
(Jeg vil gerne bestille følgende)

Anden del af skemaet indeholder:
Game *(spil-titel)*
Media *(medie – cd el. diskette)*
Price *(pris)*
P & P *(porto/forsendelse)*

Sedlen skal så sendes til:
Alive Mediasoft, PO Box 940
Kirkby-in-Ashfield
Nottingham
NG17 7FA
England

Forsendelse for de fem første produkter koster £ 2,00 pr. stk. når man bor i europa, men udenfor England. Over fem produkter er forsendelsen for disse gratis, altså max. £ 10,00.

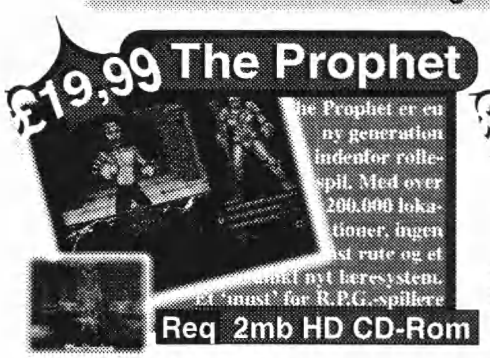
Ved betaling med check eller postanvisning skal der betales i engelske pund, men hvis man vedlægger ekstra 10 pund til sin ordre, kan man lave sin betaling i egen veluta og Alive vil så selv veksle det til £.

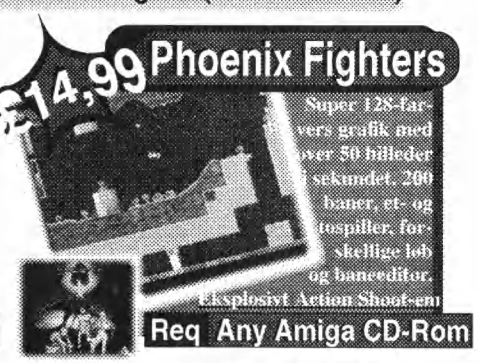
Man kan også overføre beløbet via sin bank og når dette er gjort skal man sende en e-post på denne adresse:
jenniealive@innotts.co.uk

Alive's bank er: ***Barcalys Bank, PO Box 57, Mansfield, Notts NG18 1HT, England.***

Kontoen er: ***20-55-62*** *(type/reg. nr)* & ***40533726*** *(bank konto nr.)* □

Med mere end 700 forskellige på lager har Alive alle de spil, som du får brug for (100% AMIGA)





ALIVE Adventure

Darkseed CD&Disk	£14,99
Dungeon Master 2	£ 9,99
Foundation DC NEW	£14,99
Moonbases NEW	£19,99
Napalm	£29,99
Labyrinth of Time NEW	£14,99
Red Mars NEW	£19,99
Sabre Team (CDorDisk)	£ 9,99
Sim City 2000	£ 9,99
Star Trek 25th Aniv	£14,99
Wasted Dreams NEW	£27,99

ALIVE Sport

Goal 2000 NEW	£14,99
Micro Machines	£ 9,99
Nick Faldos Golf	£ 4,99
Pinball Illusions	£ 4,99
SWOS 97/98	£12,99
Virtual GP NEW	£19,99

ALIVE Compilations

Amiga Classix	£14,99
The Best of Gremlin	£24,99
The CDS Collection	£14,99
The Islona Collection	£24,99
Vulcanology	£ 9,99

ALIVE Action

Apano Sin NEW	£14,99
Banshee	£ 4,99
Doom Trilogy 68k&PPC	£14,99
Enemy	£ 9,99
Genetic Species	£27,99
OloFight	£14,99
Quake (TQC Free)	£27,99
Skeleton Krew	£ 4,99
Star Fighter NEW	£19,99
Trauma Zero NEW	£29,99
XP8	£ 4,99

ALIVE Platform

Base Jumpers	£ 4,99
Bog Rats	£ 7,99
Flood	£ 7,99
Lemmings	£ 4,99
onEscapee	£22,99
Ruffian	£ 4,99
Superfrog CD NEW	£14,99
Trolls Disk&CD	£ 9,99
Troddlers	£ 9,99
Wiz 'N' Liz	£ 9,99
Zool Disk&CD	£ 4,99

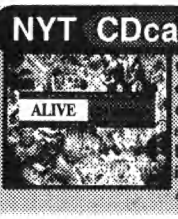
Alive's 24-siders gratis trykte katalog The Pulse fyldt med spil-anmeldelser, nyheder, Previews m.m.

ALIVE

FREE P&P Don't Be Penalised Use Alive's New Service and get free P&P

Po Box 940 Dep:AA
Nottingham NG17 7FA
Tel: +44 (0) 1623 467579
Abningstider 10:00-19:00
mandag til fredag
WWW.innotts.co.uk/alive-mediasoft

NYT CDcatalogue 1.4 £3



CD Catalogue giver dig en chance for at prøve de nyeste demoer, opdateringer, spændende DOOM- & Quake-baner samt hundredevis af HD-installationsprogrammer. Alt sammen for kun 3.

Husk når I skriver til os at sende brevet på diskette eller evt. som e-post – og helst som ASCII. Pc- og Mac-formaterede disketter accepteres også.
Bemærk at det i visse tilfælde kan tage lidt tid at hente oplysninger således at dit brev måske først kommer med et nummer senere.

LZX

Hej Amiga Advis

I AA 01/00 spørger Mikael Arling hvordan man kan registrerer sig som bruger af LZX.

Jeg vil i den forbindelse nævne følgende fil, jeg fandt på AmiNet:util/arc:

lzxkeyfile.lha – Generic Keyfile for LZX authorized by Jo

Så LZX er altså også blevet freeware...

Povl Ole Haarlev Olsen

Harddiske og deres forunderlig verden

I anledningen af manglen på breve til post-kassen kan jeg da lige så godt selv komme med et bidrag. Dette bidrag indeholder lidt af hvert for der vil være en lille belæring for dem der måtte støde på ny information, en undring for dem der har oplevet noget af det samme, samt et råb om hjælp til de rigtig skrappe drenge og piger.

Her for et lille stykke tid siden fik jeg den lidt ubehagelige oplevelse at mine harddisk-partitioner forsvandt, og at det til og med var min egen skyld, men det skal vi da ikke hænge os i vel...?

Nå, men det er jo egentligt ikke så slemt, for det er jo kun computerens 'evne' der forsvant og ikke selve dataene.

Så sagen var klar, computeren skulle have denne evne tilbage igen, og her er det vigtigt at have nogle redskaber samt noget viden om problemstillingen til sin rådighed.

Her er hvad du skal have til din rådighed:

• HDToolbox og om denne skal du vide hvordan den opdeler partitioner i cylindere og naturligvis skal du også vide hvordan HDToolbox virker og bruges i alamindelighed.

• Du skal også have Quarterback Tools, da dette program har en funktion ved navn "Edit volume" og som bruges til at gå ind og kigge på de rå data der gennem tiden er blevet gemt på din HD – også tidligere slettede filer som endnu ikke er blevet overskrevet!

For at kunne bruge den hér skal du vide at den tæller blokke (blocks) og i mit tilfælde går der 1701 blokke på en cylinder i HDToolbox – HDToolbox kan giver dig den information.

Men det er også en forudsætning at man ved hvad man skal kigge efter og til det skal man vide lidt om hvordan en partition er opbygget, samt hvilke data der gør at computeren kan se dine partitioner.

En partition starter altid med en DOS-blok som angiver hvilken DOS-type der er tale om, f.eks. er FastFileSystem Dos1. Herefter skal du vide at midt præcist på din partition er Root-blokken og denne starter altid med en slags ID-kode hvorefter navnet på partentionens navn er ca. midtvejs i den pågældene blok.

Kan du finde disse ting er sagen blot at gange med to og regne det om til det aktuelle antal cylindre som så kan indskrives i HDToolbox.

Når man bruger 'Edit volume' kan man så søge efter de pågældende oplysninger – det kan du gøre enten i ACSII eller hexadecimalt (hex).

I dette tilfælde skal du vælge hex, og så skal du kun søge efter Dos1 i starten (såfremt det er dos1 din partention er) samt id'en på Root-blokken.

Når søgningen går igang skal man så vide at DOS1 hexadecimalt hedder 444F5301 og så er det en god ide at lægge et par nuller efter for at sikre at det er starten man finder og ikke et ord hvor DOS1 indgår i, såfremt et sådant et skulle findes.

Rootblokkens ID heder så

"00000002 00000000 00000000 00000048"

i hex eller skrevet på en lidt anden måde 7 nuller, et 2 tal, 22 nuller efterfyldt af 48. Alt dette er ikke nogen stor kundst når blot man ved det.

Der er også andre programmer man kan bruge – f.eks. havde vi en anmeldelse af Anders Drejer med i nummer 9/97 af programmet RDB-Salv 1.1 som netop kunne finde og genskabe tabte harddisk-partitioner.

Men med det ovenstående kan man sagtens finde det man skal og i mit tilfælde gik det sådan her:

Jeg kunne ikke finde den første partition, men da jeg prøvede bagfra fandt jeg hurtigt den sidste partition, hvorefter jeg heller ikke kunne komme længere.

Efter mange timers undersøgelse af problemmet fandt jeg ud af at der af én eller anden grund var en forskydning mellem de cylinder-inddelinger jeg kunne sætte i HDToolbox og der hvor cylindrene rent faktisk burde starte.

Som nævnt i starten går der i mit tilfælde 1701 blokke på en cylinder, og derfor vil man inde i HDToolbox fortage et spring på 1701 blokke hver gang man rykker en cylinder op eller ned.

De to første cylindre på HD'en bliver bruges til at gemme data i om HD'ens inddelinger, så derfor kan ens første partition først starte på cylinder to.

Men i mit tilfælde startede min første partition på cylinder 2 + 378 blokke, så det jeg kunne vælge mellem var at sætte start-cylinderen til 2 og derved starte 378 blokke for tidligt, eller jeg kunne sætte start-cylinderen til 3 og derved mangle de første 1323 blokke. Uanset have jeg valgte ville jeg ikke kunne genskabe noget på denne her måde.

Mit spørgsmål til det ganske Amiga-land er: Er der nogen af jeg der kan forklare hvori i sådant problem kan været opstået?

MVH. Jan Kronhøj Larsen

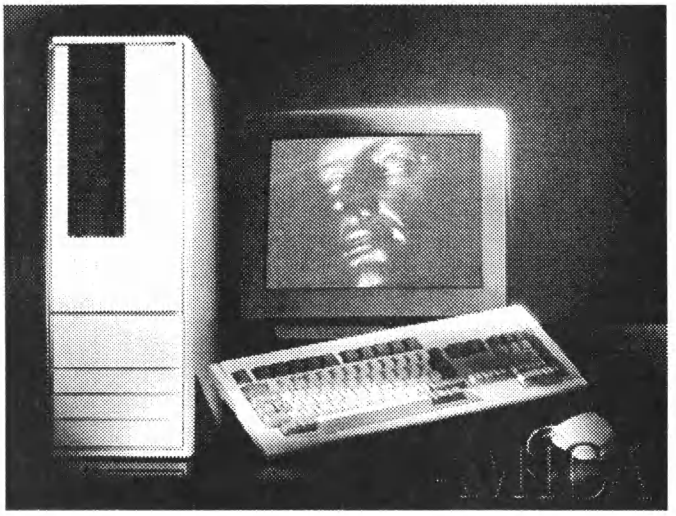
Få dig en *ægte* Multimedia Computer

Hvad med en AMIGA 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke

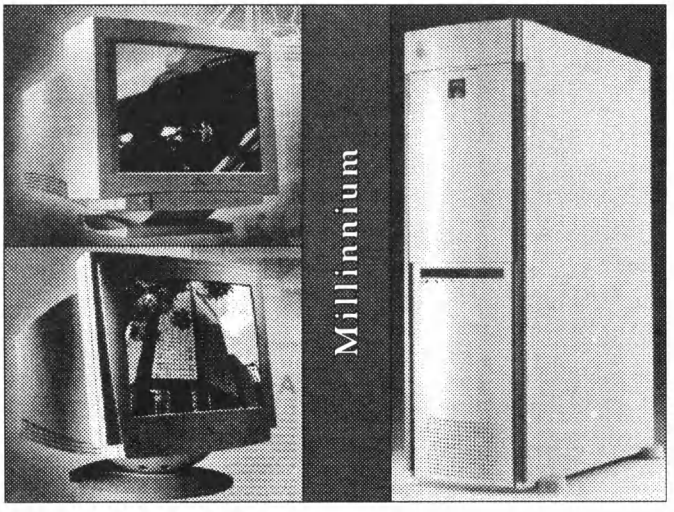
Eller måske en AMIGA 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



OK – hvad så med en Millinnium:

- Valgfri CPU, RAM m.m.
- 200 MHz 603e+ CPU
- A1200 Motherboard
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik
- Amiga OS/WB 3.1
- RBM Tower-kabinet



Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

Køb-salg-bytte

■ Reglerne for annoncering i "Køb-salg-bytte" er simple:

Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse (evt. e-post) samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte. ***Annoncerne skal være os i hænde senest d. 1. i den måned bladet udkommer.***

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

KØBES:

SÆLGES:

SurfSquirrel, komplett med manual och kartong. Används till att koppla SCSI-grejer till A600 och A1200 via PCMCIA-porten. Pris SEK 500,-

Rolf, 0046 650 708 66
sydbrink@telia.com

BYTTES:

NÆSTE NUMMER

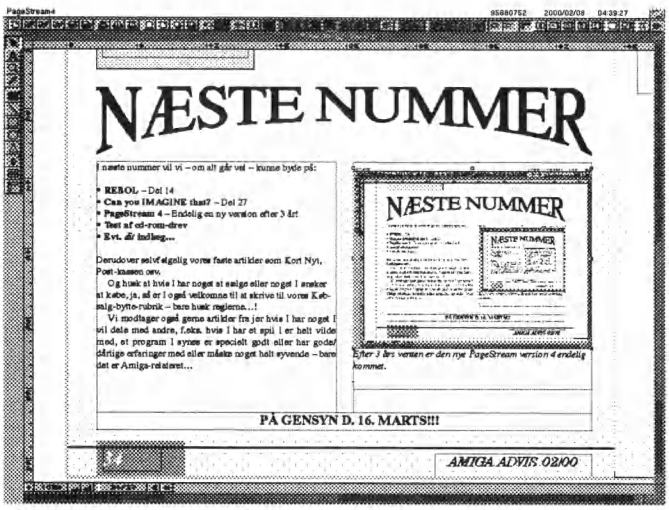
I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- **REBOL** – Del 14
- **Can you IMAGINE that?** – Del 27
- **PageStream 4** – Endelig en ny version efter 3 år!
- **Test af cd-rom-drev**
- **Evt. *dit* indlæg...**

Derudover selvfølgelig vores faste artikler som Kort Nyt, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I også velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende – bare det er Amiga-relateret...



Efter 3 års venten er den nye PageStream version 4 endelig kommet.

PÅ GENSYN D. 16. MARTS!!!

Amiga Advis

Abonner på Amiga Advis:

Amiga Advis sælges i en række kiosker landet over. Bor du ikke nær ved en af dem, eller vil du hellere have dit Amiga Advis dumpende ind ad døren hver måned samtidigt med at du sparer nogle kroner, så skulle du tage og abonnere på Amiga Advis.

Priser:

Løssalg	Kr.	29,95	
3 Numre	Kr.	84,00	(=kr. 28,- pr. stk.)
6 Numre	Kr.	162,00	(=kr. 27,- pr. stk.)
12 Numre	Kr.	324,00	(=kr. 27,- pr. stk.)

Gamle numre:

Mangler du nogle af de tidligere numre af Amiga Advis kan disse stadigvæk skaffes.

Nr.1/99–9/99 (A4-format) koster kr.26,- pr. stk.
Nr.1/97–12/98 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.4/96–5/96 (A4-format) koster kr.10,- pr. stk.
Nr.1/96–3/96 (A5-format) koster kr.10,- pr. stk.

Mangler du mange vil hvert blad koste 10 kr. ved køb af minimum 10 stk. Dette omfatter alle blade som er nævnt ovenfor (1/96-9/99).
Køb f.eks. 10 blade for 100 kr., inkl. forsendelse.

Hvordan betaler man så?

Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede varer (f.eks. »6 numre af AA fra nr. 6/98«) samt det pågældende beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnements-nr.

Aminet-abonnements-ordningen

Efter at Amiga Soft stoppede har Amiga Advis overtaget Aminet-ordningen. Vi vil så køre denne videre, dog med den ændring at det foregår som en abonnements-ordning i stil med den måde man abonnerer på Amiga Advis på.
Aminet-cd'erne udkommer ca. den 15. i hver anden måned med start i februar, dvs. Aminet 36 i april, nr. 37 i juni, nr. 38 i august osv.
Man indbetaler så forud, idet der kun bliver bestilt det aktuelle antal.
For at sikre en hurtig ankomst til slutbrugeren er den sidste frist for indbetalingen af en Aminet-cd den 1. i måneden hvor den udkommer, idet vi så kan foretage bestillingen den 8. for at sikre os at være forrest i køen når de skal sendes ud.

Du kan nu også bestille nogle af de tidligere Aminet-cd'er samt Aminet Set'ene. Disse bliver dog kun taget hjem sammen med de aktuelle Aminet-cd'er.

Priser:
Aminet 24–33 ..... kr. 119,- pr. stk.
Aminet Set 4–8..... kr. 249,- pr. stk.

Tidsfrister:
Aminet 36 i april, frist den 1/4-2000
Aminet 37 i juni, frist den 1/6-2000
Aminet 38 i august, frist den 1/8-2000

Indbetalingen sker på samme måde som hvis man vil abonnere på Amiga Advis.

Med venlig hilsen

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599

Februar 2000

Mangler du?

Software (cder)
Cd fra Haage & Partner med demos, patches og information Nu **20,-**

Bump 'n' burn, Worms, Humans, Zool, Amiga- cd vol. 3, Battle chess, Netnews offline, Amiga developer cd v1.1 p.os prerelease, Magic illusions, Aminet 6,8,12,13,15,16,18,19,20,21,22,23,24,29,31,32 eller Zoom cd release 2. Nu **50,-**

Phoenix fighters, The official octamed 6 cd, E.m.computergraphic phase 1,2,3,4 eller The cds collection. Nu **100,-**

The prophet, Superview productivity suite, Amiga desktop video cd eller Sounds terrific. Nu **200,-**

Wordworth 6. Nu **300,-**

Wordworth 6 office. Nu **500,-**

Software (disketter)
Bograts, Tiny troops, Postman pat 3, Tennis cup 2 eller Playdays. Nu **25,-**

Tactical manager, Zool 2, Kick off 96, International golf, Helter skelter, Wembley international soccer, Mig-29m superfulcrum, Banshee eller Guardian. Nu **50,-**

Worms directors cut, 688 attack sub, F-29 retaliator, Reach forthe skies, Sword, Total carnage eller The speris legacy. Nu **100,-**

Total football eller Fields of glory. Nu **150,-**

Køb 5 af disse ting og få 50,- i rabat :o)

Kiwi Multimedia
Frejasvej 71, 3600 Frederikssund. Tel. 47-389639 Fax: 47-389638
Forbehold for trykfejl. Alle priser er incl. moms

This was brought to you

from the archives of

http://retro-commodore.eu